家用电脑与游戏
2005 ISSUE.126
KP 科学普及出版社
2

Play!

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

RF ONLINE

寻找天之娇女

天骄Ⅱ游戏代言人选拔“零”距离

面面相觑

2004年全球游戏业表情集锦

机械与魔法的文明 RF Online
美国艺电ElectronicArts发家史
PLAY!2004金榴莲奖评选揭晓
孟阳和CPL:不得不说的故事
文学：蝴蝶飞不过沧海
"上海81名大学生集体退学"事件调查

给每一个寂寞的灵魂

游·戏·恋·曲·的·七·个·感·动·瞬·间

劲乐团:音乐与游戏的结合
重返阿泽拉斯:魔兽世界出征集训
波斯王子:武者之心 动作全攻略
轩辕剑Ⅱ Online飞天大猜想
无尽的任务Ⅱ
帝国时代Ⅲ
战地Ⅱ
风色幻想Ⅲ 心得&流程完整攻略
航海世纪 史上最完整发现物全集
天堂Ⅱ 顶级武器实用属性分析

液冷双雄:Tt BigWater & Coolworld 2A/4A
真实驾驭快感Saitek R440 Force方向盘
浅谈3D游戏Loading
延续性价比经典:6款X300显卡体验

2004 playmark 电脑游戏大赏



DEGEN 德劲
家游竞拍新春好礼
DE82蓝/银双款MP3
立即翻至中插别册专版



网易红包

零售价:9.8元 www.playgamer.com
ISSN 1009-6183



敬告:游戏有益身心 沉迷影响生活



内附新玩家别册

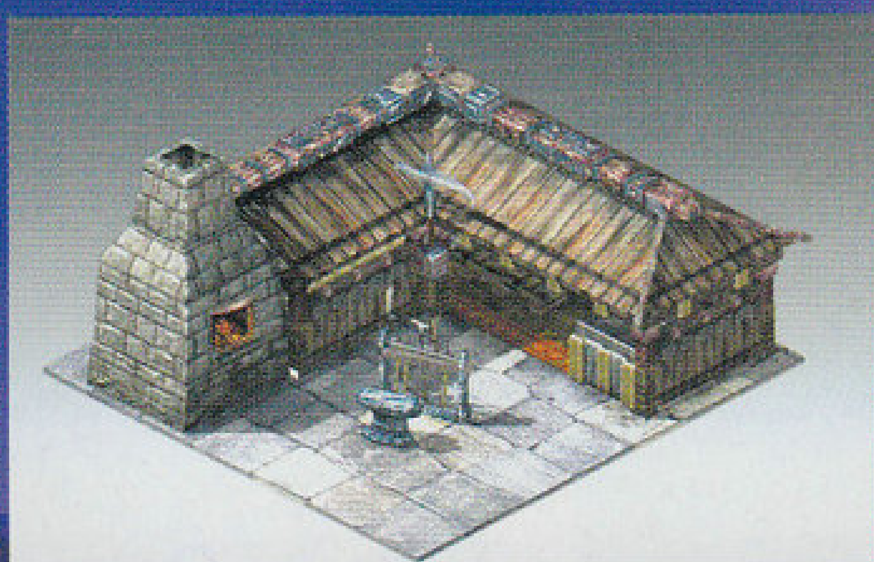


新手开户卡

wm
wanma net
CCR



www.chinarf.com


科技是第一战力与生产力——科技楼


攻击才是最有效的防御——攻城器


彪悍、勇气与氏族的象征——图腾


御敌于国门之外的重炮台——箭楼


保证战力的后勤生命线——生产房

Play! 家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

2005年2月号 总126期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
编辑出版：《家用电脑与游戏》杂志社
办公地址：北京市海淀区恩济庄18号院
　　　　　1号楼1104室
邮政编码：100036
电　　话：(010)88146001
传　　真：(010)88117608
网　　址：www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

主　　编：王潜
常务副社长：宋爱华
执行主编：刘威
编辑部主任：梁华栋　罗东东
编辑/记者：谷岩　周越　石磊
美术编辑：胥斌　单非　艾洋
编读热线：(010)88146003-30

项目总监：刘淑惠
广告总监：蒋同庆
广告经理：李丽　李宗泽
电子信箱：ad@playgamer.com

发行经理：王玚
电子信箱：publisher@playgamer.com

上海代表处：赵廷　李帅
电　　话：(021)58787033
电子邮箱：dagou@playgamer.com

刊　　号：ISSN 1009-6183
　　　　　CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司
　　　　　bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证：京海工商广字第8011号
印　　刷：北京国彩印刷有限公司
定　　价：9.80元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。







电娱实况

新作速递

游戏观点

第一频道

金山游戏专区

目标游戏专区

网易游戏专区

天堂II专区



不是材料

当2004年最后的几天即将过去，2005年第1期《家游》正在火热印刷的时候，印度洋突如其来的海啸灾难震惊了整个世界。

对于多数《家游》的读者，当今的主流游戏玩家，唐山大地震只是存在于历史中的影子，种种天崩地裂的人间浩劫都是在各种电影和游戏中有惊无险的体验。这一次，却是真实而残酷的。

无数游戏玩家慷慨解囊，为救助东南亚灾区的人们奉献了自己的一片爱心——这其中自然也包括《家游》的全体工作人员。很多游戏公司组织了各种线上线下的义卖义赛等活动来募集善款，不少游戏行业的领军人物如丁磊、陈天桥、马化腾、张朝阳等等，纷纷以自己的方式，表明了他们重视公益慈善事业的社会责任感。

2005年的开始，就是这样寒冷却又温暖。

年初有关游戏的新闻层出不穷。一方面业内相继传出金山华络、东方资通等公司遭遇经营困境的消息；另一方面是盛大、金山、网龙等公司保持高歌猛进的态势。一方面团中央牵头启动"为了明天——青春自护远离网瘾行动"；另一方面"中国民族网络游戏出版工程"继续实施，一批国家级网游设施将于年内建成。一方面有游戏涉嫌赌博被主流媒体曝光，有游戏打出"国产限制级网游"旗号招徕生意；另一方面上海科教党委开展的网游动漫招标结束，《飞越彩虹》作为可"激发爱国热情"的赛车游戏将在上海中小学全面推广……如此种种，令人困惑而且疲惫。

游戏既是新兴产业，同时也是一种媒体，它不是不能承载一些东西；但是，它更像满则覆的欹器，游戏规则的支撑和娱乐特征的重心都不堪过多的负荷。想在游戏后背上刺下"产业报国"的大字，或是希望它立竿见影起到德育课本的作用，再或者，把它贴上"珍惜生命拒绝毒品"的标签，好像都有些搞错了对象。

游戏，是这块料吗？



小马

awei@playgamer.com



P78



P88



P94

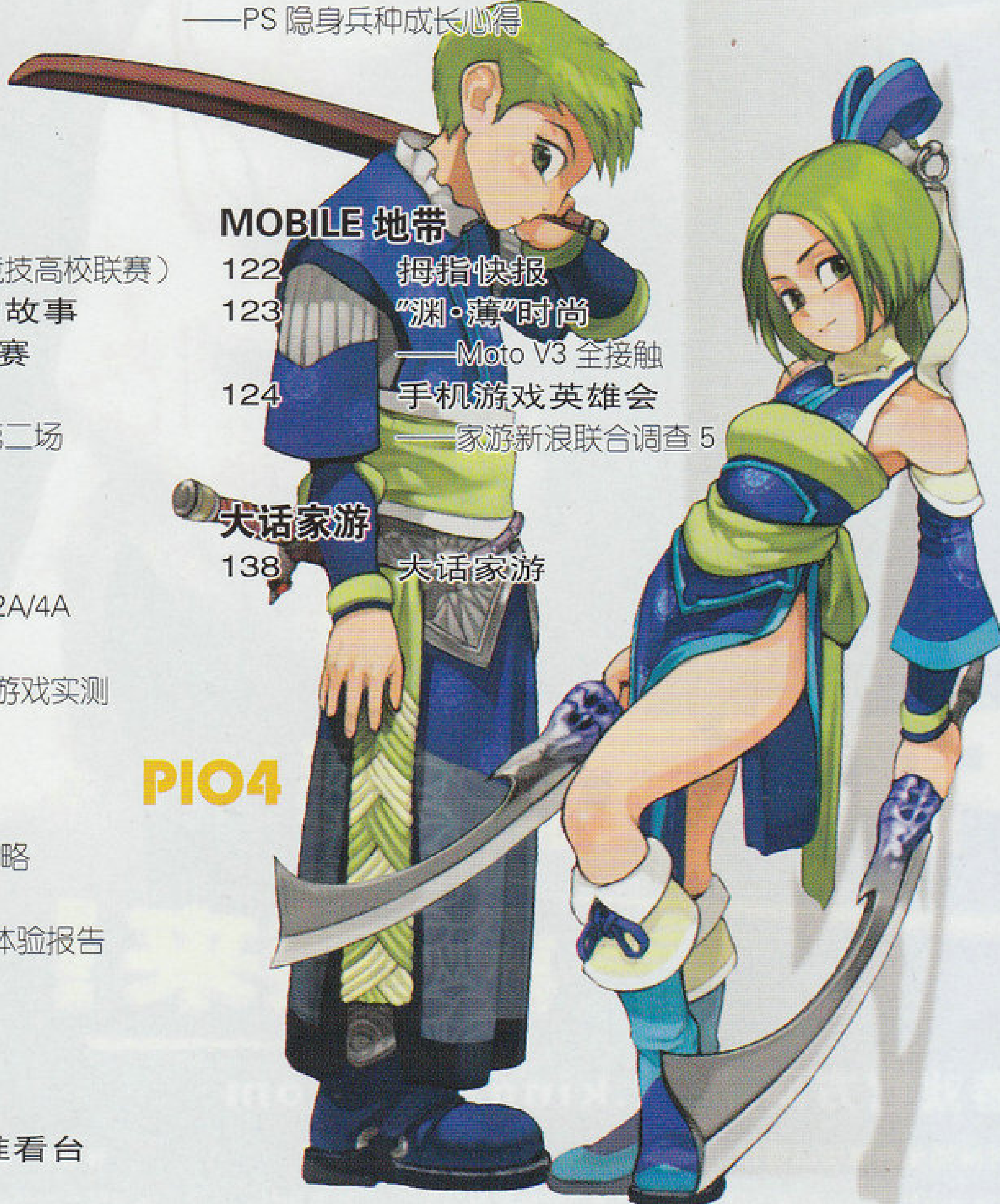
极限攻略

家游竞技场

游戏科技

MOBILE地带

大话家游



P104


劲乐团
O2Jam
o2jam.9you.com

广告索引

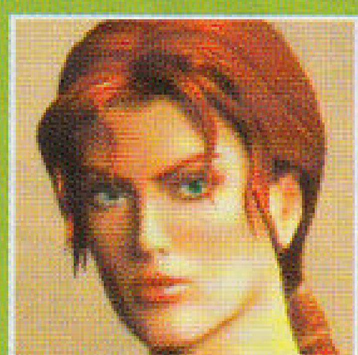


新玩家 PLAY!GAMERS














P24
















抓个蝙蝠好过年

可以拿飞行执照了！现在快来
参加空中狩猎，过个“飞”常春节！









ATI“视觉芯动之旅”全线 PCI-E 发布

2005 年 1 月 14 日，ATI 在北京世纪金源大饭店为其 2005 年的业务拓展举行了一场 “视觉芯动之旅” 全线 PCI-E 发布会，这也是 ATI 成立 20 周年系列活动的一部分。会上来自 ATI 总部的 PC 事业部资深副总裁兼总经理 Rick Bergman 先生对 ATI 提供的 PCI-Express 解决方案给予了高度的评价，认为其相对于 AGP 架构，在传输速度、电源管理效能及成本效益方面都拥有卓越表现，对 3D 游戏玩家而言更能带来逼真极致的视觉体验。他同时表示在各大厂商的密切合作和努力下，ATI 在 PIC-E 图形解决方案的领导地位日益凸现，2005 年 PCI-E 技术产品也将为整个 PC 市场成就更高的产业巅峰。会上展示了包括 PCI-E 显示卡、主机板、笔记本电脑等全系列 ATI PCI-E 产品，同时也以最新的 ATI 视觉特效 DEMO 展望了新一代图像视觉娱乐的境界。

会后，家游杂志记者对 ATI 高层进行了专访，就一系列普遍关心的 3D 加速卡技术及市场话题进行了交流：

【Q】对于 SLI 这样的技术，ATI 有什么看法？ATI 会不会推出类似的产品？

——它当然很酷，但是要知道，与 ATI 的顶级产品相比，它可以获得 5%的性能优势，但却付出了多 50%的成本，这样的产品 ATI 认为只会拥有很小的市场空间。其实 ATI 在多年前就研制出多核心的显卡解决方案，因此我们也会观察市场的需求，SLI 并不是一项新技术，如果有必要，ATI 就可以推出更先进的解决方案。

【Q】ATI 最近推出的 Radeon 850XT PE 仍不支持 DX9.0c 中的 Shader Model 3.0，我们能期待 2005 年见到支持这一特性的 ATI 显卡产品吗？

——当然。正如 ATI 的惯例，每年年中它都会推出新一代的产品，我们看到竞争对手目前最新的产品已经是较其之前的产品有跨代的发展，而每一代产品的推出都需要时间和技术的积累，所以你们可以预期在 2005 年看到 ATI 全新一代的超级显卡产品。

【Q】ATI 为何选择原生 PCI-E 方案而非桥接方案？对 TurboCache 这样的技术有什么看法？

——ATI 有一项 HyperMemory 技术，通过 PCI-E 总线可以智能的动态分配系统内存来作为高速显存，要做到这一点，原生 PCI-E 是必须的。再来看看 TurboCache 技术，它固定的占用系统的内存，而我们知道它是作为低端系统平台的图形解决方案出现的，而低端系统的内存配置往往是 256MB，这样它将总是占用分配给它的系统内存而不会智能的释放，这必将影响整个低端系统的性能表现。

【Q】请问 ATI 在中国市场的业绩占到 ATI 全球市场业绩的多少比例？它在中国市场的业务仅限于 PC 图形卡吗？

——很抱歉我不能给你具体的比例数据，但中国市场是其全球业务中增长最快的。从 2003 年 9 月 ATI 成立了亚太地区的分公司起，ATI 就在积极推动中国市场的产品运作，所以从那时起 ATI 在中国市场的占有率就不断上升，在 2004 年七八月间，其单月占有率甚至突破 50%，达到每月 30 万片的成绩。ATI 在 2005 年计划由上一年度 55%的增长比例提升到 60%。I 在 2004 年 ATI 的非 PC 图形卡业务收入比例从 15%上升到 20%，其中包括 HDTV、手机和游戏机方面的业务，ATI 更是每年都在参加中国的广播电视技术展览会，事实上中国各主要电视生产厂商都在采用 ATI 的解决方案，当然其中大部分产品用于外销。

【Q】2005 年是 ATI 公司成立 20 周年，它在中国会有什么预定的活动计划吗？

——我们针对公司内部已经安排了一些重要的活动日程，而对中国市场的相关活动，今天的发布会应该算是其中之一，我们的亚太分公司会为此制定一系列活动计划。

《封神榜》2000 万巨资贺岁推广 金山力推“网络游戏家庭化”

2004 年 12 月 25 日，金山软件公司于北京翠宫饭店隆重举行 2005 年 “网络游戏家庭化” 战略发布会，宣布其第二款网游《封神榜》公测 10 天即达 10 万人同时在线，该公司将斥资 2000 万元人民币，在 2 个月内对《封神榜》进行全方位的市场推广，力求打造网络游戏贺岁大片的形象，使其成为第一款真正进入家庭用户的绿色网游，并带动 2005 年中国网游市场从 “网络游戏网吧化” 走向 “网络游戏家庭化” 的新趋势。会上亦播放了金山公司特别制作的《封神榜》电视广告片。

2004 电子竞技收官盛典 CIG 激情书写数字荣耀

2004 年 12 月 19 日，波司登运动休闲杯第三届中国电子竞技大会（CIG 2004）全国总决赛暨颁奖典礼隆重召开。2004 年 CIG 设立了大陆地区 31 个赛区、港澳台合为 1 个赛区，2004 年 6 月 16 日启动以来经过 6 个月的精心选拔，来自各地的 300 名优秀选手齐聚北京参加本次总决赛。包括 CS 反恐精英、魔兽争霸、FIFA 足球三款局域网游戏，以及网络中国象棋、四国军棋、锄大地、网络台球（斯诺克）、斗地主牌五款在线休闲类游戏。共产生 8 个项目的年度冠军，冠军得主将获得象征着中国电竞最高殊荣的金手指奖杯，并赢取丰厚的奖励。CIG2004 除了得到了波司登体育用品有限公司的大力支持外，局域网四强赛全部采用联想提供的 PC，休闲类比赛全部采用联想提供的迅驰笔记本电脑，所有比赛用机全部以无线局域网方式连接。

铸造中国第一网游语音平台 家游杂志携手游讯网开设语音互动服务

近日，北京星光维信科技有限公司正式推出酝酿已久的游讯网（www.gametalk.com.cn），结合全球领先的群组语音通信软件 TeamSpeak2，提供专业化网游语音服务，使玩家在进行游戏的同时也能享用到免费的高质量即时网络语音通信交流的便利。TS2 是一种专为网络游戏玩家设计、目前全球最流行的 IP 语音通信系统，无需输入对方 IP 地址就可实现多人语音群聊，并可自由开设和加入各个语音频道，非常适合网游公会、电子竞技战队的日常游戏训练的配合与交流。北京星光维信作为 TeamSpeak 专业服务的提供商，在网通、电信 IDC 机房部署了专业服务器，租用 100M 高速端口及配备了专门客户服务和技术支持人员。在游讯网推出短短几天之内，就有接近 3 万个战队和玩家通过网站进行注册，率先成为免费体验的首批成员。而家游杂志与游讯网更密切合作即时推出了 PLAY!CLUB 语音互动服务器。



玩家同聚京城喜庆贺岁 17173 游戏动漫嘉年华落幕

2004 年 12 月 26 日下午，17173 游戏动漫嘉年华在北京中关村鼎好国际会议中心 15 层进行了 COSPLAY 决赛和颁奖仪式，其后宣告此次活动落下了帷幕。

在第一天北京大学五四体育馆的嘉年华现场，到场观众人数众多，现场气氛极为热烈。精彩的 COSPLAY 大比拼、全国电子竞技精英赛、网络游戏生存大赛、17173 首届网游作者与社区之星金牌评选和圣诞采摘抽奖等层出不穷的活动，给在场的游戏玩家和动漫爱好者们增添了圣诞佳节的欢快喜悦。最终小绵羊俱乐部的《仙境传说》获得 COSPLAY 金奖，Yolin.sky 获得 War3 全明星赛冠军，beta.club 战队获得大学生反恐精英大赛冠军。

17173 游戏动漫嘉年华的成功举办，象征着国内网络游戏和原创动漫的进一步结合和多元发展。广大游戏玩家、动漫 FANS 和电子竞技爱好者的热情和努力势必将为中国互动娱乐事业做出更大的贡献。

“泡泡堂”中韩大赛中国区总决赛在沪举行

2005 年 1 月 8 日，首届 “泡泡堂” 中韩挑战赛中国区总决赛在沪举行。来自全国十大赛区的分赛区冠军队伍会聚一堂，共同为亿万泡泡玩家奉献了一场顶尖对决盛事。最终夺得胜利的是总部赛区队，西南赛区队和华南赛区队以微弱的劣势分获得亚、季军。盛大网络副总裁凌海、产品管理中心总监张向东等现场观看总决赛，见证了总冠军的诞生，并上台为获奖队伍和个人颁奖。



总冠军总部赛区队除获得价值万元的豪华大奖外，还将代表中国所有 “泡泡” 玩家，于 1 月中下旬飞赴韩国汉城，与韩国赛区总冠军进行挑战赛，并可以参观 Nexon 公司，与 “泡泡堂” 制作人员进行面对面的沟通与交流。

本次 “泡泡堂” 中韩挑战赛是一次覆盖全国范围的大型线下推广活动，与之对应的是韩国国内同时进行的同级别的全国大赛。自 11 月中旬开赛以来，历时 3 个月，全国十大赛区的万余支队伍参与了这项盛事，近百万用户对赛事给予了关注和支持。

玩家献计献策·《星际 Online》化危机为信任

2004 年 12 月 18 日，上海坤迈网络传播有限公司在淮海路一家上岛咖啡屋举行了《星际 Online》玩家见面会，共有 20 多个游戏公会派代表参加了会议。见面会的起因是上海坤迈于 12 月调高了升级所需的经验值，导致游戏原有的平衡性被破坏，部分玩家意见很大，甚至在游戏中组织示威。

见面会上，上海坤迈负责人虚心听取了玩家代表的意见，并一一作了解答。代表们认为，《星际 Online》与时下流行的以杀怪升级为主的韩国游戏有着本质区别，其乐趣在于团队配合和战斗，这也是他们选择《星际 Online》的主要原因。调高升级经验值，导致新手难以生存，玩家更倾向于单兵作战，公会的作用被大大削弱。

在相互理解的基础上，双方均作出合理的让步，并达成共识。上海坤迈负责人同意在 12 月 24 日将游戏的经验值上限调整回内测状态，玩家现有经验值将按照内测水平进行调整，同时他还承诺将中国玩家的意见转达给《星际 Online》的开发商索尼在线娱乐公司。据这位负责人介绍，此次经验值的调整是由美国方面提出的建议，对方担心过快的升级会影响游戏的生命周期。之后玩家代表们畅所欲言，就如何促进《星际 Online》的发展献计献策，见面会在轻松友好的气氛中结束。



12 月 24 日，《星际 Online》的玩家们欣喜地发现，游戏中的经验值上限已恢复至内测状态。上海坤迈兑现了自己的承诺。

《航海世纪》国际化进程悄然推进

研发四年的《航海世纪》在去年 12 月迎来了公测，创下了 40 万玩家争相注册登陆、8 万玩家同时在线的当日公测历史记录。作为一款民族网络游戏，在海外是否也能迎来这样火爆的场面呢？

2004 年，《航海世纪》的研发与运营商游戏蜗牛公司先后与韩国九兄弟集团和德国 3GAME3 公司签约。如今，作为高举民族旗帜进军海外的网络游戏大作，《航海世纪》的国际化进程正在悄然的推进中。

早在去年 6 月，《航海世纪》测评文章和截图在韩国发布，众多韩国媒体和游戏网站争相对《航海世纪》开辟专题、热点追踪和持续报道，韩国游戏玩家对此游戏寄予相当的期待。目前在韩国方面，技术人员正在对《航海世纪》的服务器线路进行调试。为了创造更可靠稳定的游戏平台环境，适应更多玩家不同网络接入方式的需求，迎接《航海世纪》在韩国的正式运营，韩国九兄弟集团将按照先前的部署计划，保证服务器的铺设能满足韩国玩家的需求。

在德国，来自中国的网络游戏《航海世纪》即将进入本地游戏市场的信息引起德国游戏产业和玩家的普遍兴趣。一份德国游戏报道以"时空的奇特交错"来形容《航海世纪》给予德国玩家的第一印象。欧洲人眼中的东方充满神秘色彩，《航海世纪》"热血东归"的题材又立足于十六世纪地理大发现时代的欧洲，从时空和历史文化背景上就已引发了德国玩家的热情。

据悉《航海世纪》的韩文版和德文版正在紧张制作之中，不日即将出现在韩国和德国玩家面前。



ChinaJoy 永久落户上海 第三届起于七月举办

1 月 11 日，中华人民共和国新闻出版总署等主办单位在上海举行第三届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（ChinaJoy）新闻发布会。新闻出版总署音像电子和网络出版管理司副司长寇晓伟、上海市新闻出版局副局长祝君波出席了发布会。

寇晓伟司长在会上宣布，从第三届起，ChinaJoy 将固定于每年的 7 月 21 日至 23 日在上海举行。此举是综合考察上海市游戏产业的基础和潜力并参照国际惯例后决定的。

寇晓伟介绍说，第三届 ChinaJoy 将在前两届展会的成功基础上，为国内的厂商和消费者提供更专业的服务，通过 ChinaJoy 搭建一个国际化大舞台，让民族网游唱出好戏。会上，寇晓伟表达了对民族游戏的殷切期望，他希望媒体各界更多地关注民族产业，支持国产网络游戏，帮助完善整个产业链。他还表示，政府部门将组织国内游戏厂商，成立专门的团队前往美国参加 E3 游戏大展，以促进民族网游的对外传播。

寇晓伟同时透露，国家新闻出版总署正在与信息产业部共同制定一套针对中国网络游戏产业的管理办法，该办法预计于第一季度颁布。

祝君波在会上介绍了上海游戏产业的发展状况。作为中国游戏产业发展最迅速、最集中的城市，上海目前已成为民族游戏开发的重要场所，同时也是全国游戏厂商最密集、产值比重最高、消费群体最大、国际化程度最快的城市。上海凭借良好的投资贸易环境、发达的电信服务设施、完善的城市基础设施建设和较高的政府政务管理水平，日趋成为国际数码互动娱乐的重要市场之一。在上海市政府的大力支持下，ChinaJoy 组委会决定将该展会永久落户在上海，为中国民族游戏产业的发展提供专业化、国际化的平台。



十万现金各归其主 石器"新人杯"北京赛圆满结束

带着新年的喜悦，《石器时代》第一届 10 万现金"新人杯"武斗盛会最终决战在 2005 年元旦于北京 DNA 数码体验馆全面展开。从两千余人的竞争队伍中全力拼杀而出的这些队伍不仅代表着他们的家族荣耀，更代表着《石器时代》玩家的游戏水准。

比赛期间，参赛队伍严阵以待，来为他们呐喊助威的亲朋好友热情激昂。为了让这些朋友能够一睹比赛现场的激烈战况，又不影响参赛队伍的正常秩序，华义公司在比赛区旁边设置了休息区，让拉拉队和中场休息的队员通过即时投影观看现场战况。大家每看到精彩之处都情不自禁地鼓掌叫好起来。华义的工作人员还在比赛间隙加入有奖问答，让没有参赛的朋友也参与进来。

经过上下午两阶段的比赛，最终北京新浪 1"大富翁"队夺得重量组冠军，亚军为北京新浪 2"妖妖特工队"，季军为北京新浪 2"西西里戏"队。轻量组北京新浪 2"飘梦圣战组"队和上海网通 1"无料哦耶战队"并列冠军，亚军由广州网通 1"栋笃笑"队获得。

政府部门高度重视网游产业 一批国家级设施将陆续建成

随着信息技术、数字技术和计算机技术的不断发展，以互联网游戏出版、教育出版和学术文献出版为主的互联网出版业呈现出高速发展的态势，成为出版产业新的重要的增长点。

2005 年 1 月 14 日，全国新闻出版局长会议在湖南长沙闭幕。新闻出版总署署长石宗源在会议期间透露，"中国民族网络游戏出版工程"今年将继续实施，中国将建立 4 个国家级网络游戏动漫产业发展基地、5 个国家级网络游戏技术创新工程中心，建立 1 所培养游戏动漫开发高级人才的学院（机构）、10 所具有游戏动漫相关专业的定点院校，以增强中国游戏动漫企业的国际竞争力。

音乐网游先声夺人 《劲乐团》劲爆内测将启动

全球首款时尚音乐网游《劲乐团》内测大门将于 2005 年第一季度开启！在血腥、暴力型网络游戏充斥的今天，《劲乐团》独树一帜，以"玩音乐"的口号号召全国玩家加入到"手指在键盘上翩然起舞"的行列。

相信《劲乐团》内测在国内如火如荼上演之后，国内众多网络游戏玩家将与暴力血腥的网络游戏决裂，改投《劲乐团》的怀抱，风靡亚洲的音乐网游大作《劲乐团》即将在国内掀起网络游戏革命。







欢乐数码免费游戏 彰显强大生命力

在玩家间引发强烈反响的“免费飓风活动”已经于日前圆满结束。据了解，本次由国内首家旗下游戏全部免费的欢乐数码公司举办的大型推广活动，取得了良好的宣传效应和市场反应。该公司力推的三款永久免费游戏《密传》、《命运》和《彩虹冒险》的知名度在短时期内就得到了较大幅度的提升，一时间成为众玩家的热门话题。该公司相关负责人表示，本次活动虽耗资过百万，但和三款游戏在线人数都得到了100%至300%的提升这一成绩相比，本次的投入确实是“物超所值”。

众所周知，免费游戏模式在韩国早已普及，但在中国网游市场上将旗下所有游戏实行永久免费，欢乐数码还是“吃螃蟹第一人”。免费游戏的迅速风靡正显示了它在网络游戏市场具有的广阔空间与发展潜力。甚至有业内专家预测，中国网游界即将进入免费时代。

联想锋行电竞明星挑战赛圆满落幕

“N多挑战、激情无限——联想锋行电竞明星挑战赛”暨“联想·GameSpot 2004中国网吧之旅”闭幕式，于2005年1月9日在北京赛博数码广场隆重举行。本此联想锋行电竞明星挑战赛历时近2个月，足迹遍布包括北京、上海、沈阳、长沙、西安、深圳、广州、武汉、昆明、成都、哈尔滨、天津、太原、金华、苏州、福州、郑州、青岛等全国18个城市，云集了中国顶尖的“魔兽”、“星际”项目电竞明星，影响了数百万电竞爱好者，可以说是2004年国内最为盛大的电子竞技体育盛事之一。

摩托罗拉 MPx220 MSN最佳无线移动伴侣

摩托罗拉MPx220是第一款由摩托罗拉与微软两大品牌联手推出的百万像素Windows Mobile智能手机，其内置120万像素数码相机能够让你随时随地拍下感动的瞬间，并支持短片摄录回放。除此之外，在微软Windows Mobile软件支持之下，更让人们随时应用熟悉的Pocket Outlook、Pocket Explorer等软件，随时沟通工作，完美平衡生活。当然，由于Windows Mobile的平台，更使得MPx220有别于一般市面上的智能手机，能让你通过内置的ActiveSynch与计算机、笔记本同步，不管是电子邮件、通讯簿、日程表，所有工作、生活所需信息，都能轻轻松松，一指同步，让生活更便利，更有效率。还有Windows Media媒体播放器，能让人们随时随地欣赏视频短片、游戏和MP3音乐。此外，MPx220最令人津津乐道的，就是内置MSN Messenger即时通讯，让人们尽享移动聊天的乐趣。

在网游中视频语音聊天 金酷《魔界》创意开发中

全球首款拥有视频及语音聊天功能的网络游戏《魔界-英雄创世纪》是由上海金酷软件制作的，计划将在2005年第二季度隆重推出，目前该游戏的程序部分已全部完成，制作小组正在完善美术方面的工作。

《魔界-英雄创世纪》是一款基于魔幻题材的MMORPG，游戏界面简洁明了，采用二维的唯美写实风格。游戏创新的内嵌视频、语音互动聊天的功能，能够带给玩家最亲切最方便的交流方式，也能更好的体验共同作战以及升级带来的即时乐趣。另外一个亮点就是后期移动堡垒的概念，当公会成长为王国后，王国可以建造一艘属于自己的移动堡垒，拥有一艘移动堡垒是强大的王国象征，也是国战中勇猛的战争工具，同时移动堡垒还有一个功能就是拓展新地图。





玩酷科技获得少林授权 民族网游再添新生力军

正宗少林武功将重现于虚拟世界。纬创资通子公司玩酷科技日前宣布：为推动中国民族网络游戏产业的发展，其经过少林寺独家授权，并历时两年多自主研发的武侠题材3D网络游戏《少林传奇》将于近日在香港进行内测，并于不久的将来正式进军大陆市场。



玩酷科技此次即将推出的《少林传奇》是一款以隋唐时代少林寺最为兴盛时期为背景的网络游戏，游戏引用大量精彩神秘的少林野史，让玩家从一进入游戏开始就能沉浸在充满想象空间的游戏故事中。每个最初进入游戏的玩家，都将扮演具有少林武功传承者身分的俗家弟子，唯有藉由具有正义之气的少林武功，才能够拨乱世反之正，对抗每八百年一轮的邪恶力量，解救苍生于水火之中。

艾尔莎推出影雷者 620TC

显卡制造厂商艾尔莎（ELSA）科技股份有限公司宣布，旗下基于PCI-E规格总线的艾尔莎影雷者620TC显卡将于近日全面上市。该款显卡采用0.11微米制程工艺生产的具有Turbo Cache技术的GeForce 6200TC图形核心，允许显卡直接共享系统内存进行工作，使PCI-E规格总线的带宽得到最大限度的利用，因此实际工作时的性能可以远远超出实际板载显存的限制，从而节省显卡制造成本，进而降低用户的实际购买价格。因此，该款显卡成为目前艾尔莎产品阵营中最佳的PCI-E入门级解决方案之一。

越海扬波成立国内首家 DIY 发烧友俱乐部

近日，作为英特尔渠道最紧密的经销商之一，北京越海扬波科贸中心在太平洋电脑二层正式成立了国内首家DIY发烧友俱乐部，同时聚集了英特尔公司多种领先技术及产品的DIY体验中心也宣布亮相。据悉，“数字家庭”是英特尔近年大力推动的战略规划，这次DIY发烧友俱乐部正是以“数字家庭”为主导、DIY文化为理念而展开的，希望在PC市场开辟出倡导个性创造的时尚空间。它将在国内第一时间带来英特尔最新、最独特的产品技术，给DIY发烧友们创造最In、最酷的数字生活体验平台。

道隆科技携手晶合时代 共推手机网游《无限乾坤》

日前，道隆科技和晶合时代举行签约仪式，两家公司正式宣布，手机网络游戏《无限乾坤》将由北京道隆科技有限公司开发及运营，北京晶合时代软件技术有限公司推广。《无限乾坤》率先在当前的大众主流手机硬件条件下和2.5G网络条件下，实现了广泛支持众多主流机型、下载方便快捷、大型多人在线、即时互动、网游诸要素齐备的全图形化手机网游，带来了手机网游产品的革命性突破。



道隆科技与晶合时代的此次携手，无疑是开辟了市场的一个新的领域。作为一次跨行业的合作，《无限乾坤》的推出，标志着手机网络游戏市场这个新兴行业的诞生，也是对手机网游这个新兴行业渠道推广方式的全新探索。

威宝 16 速 DVD±R 盘片量产上市

目前国内市场的16速DVD刻录机已渐入主流消费价位，然而由于技术水平的限制，目前16X DVD刻录盘片的良品率很低，直接导致了相应刻录盘耗材的售价居高不下，加上货源紧俏，更使其成为市场之中的罕有之物。最近ORBBIT讯宜成为威宝产品的国内总代，为市场带来威宝16X DVD±R单片独立包装产品，它采用了Advanced AZO染料技术，写满4.38G容量的数据仅须6分钟即可，如此高品质的产品单片价格仅18元，而且随着产量与良品率的提高，这一售价还将进一步降低。

爱国者 U 时 MP3 音乐情侣手表浓情上市



爱，要时刻表达，爱国者情侣音乐手表的隆重上市，给情侣们提供了充分的表达爱意的空间，它集运动、休闲、时尚于一体，合成移动存储、MP3、录音笔的功能，实现了实用功能和流行时尚的完美结合。此款情侣手表属于爱国者U时MP3系列之一，该系列MP3手表采用高精度机芯，计时精准，高效能手表电池可以确保连续使用三年以上。在冷意十足的冬季，爱国者U时系列MP3手表的上市，相信可以在即将到来的春节和情人节给大家带来阵阵新鲜的暖意。

米格举办“游戏王者角色”有奖评选活动

国内著名手机游戏公司掌中米格与新浪手机游戏频道、家用电脑与游戏杂志联合举“米格游戏王者角色”有奖评选活动，玩家使用新浪在线投票系统为自己喜爱的米格游戏角色投票，并由主办方对参加活动的玩家进行抽奖，最终大奖为N-GAGE QD手机、GAMEBOY游戏机各一台，并有20名幸运玩家获得米格神秘礼物。本次活动详情请查询米格公司官方网站（www.mig.com.cn）或主办媒体网站（新浪手机频道：games.sina.com.cn/m/；家游网：www.playgamer.com）。

国产手机“声控技术”应用获重大突破

技术创新能力一直是国产手机的一块“心病”，这也成为2004年国产手机整体滑坡的主要原因。近日，国产手机研发厂商金立通信正式对外宣布，国内首款自主研发的声控手机金立GN636研发成功，并将很快与消费者见面，随着这款手机的问世，标志着国产手机“声控技术”应用的重大突破。据介绍，这款金立GN636声控手机在技术最大的亮点就在于它史无前例的强大的智能拨号功能，这在国产手机品牌内还是第一家。

声音

“他主要是有这么几个担心，一是人家会问，真的是一心一意做好事，你怎么不用化名呀？二是你为什么要捐1000万元，而不是500万元，是跟人斗气还是要出风头？三是你为什么不捐给那么多受灾的中国人，而要给那些外国人捐？四是以后国内遇到灾情，你是捐得比这儿多还是比这儿少？”

——网易创始人丁磊个人向中国红十字会捐款120万美元（约合人民币1000万元），帮助海啸受灾地区重　建家园。这是到目前为止，内地向海啸受灾地区捐赠的最大的一笔个人捐款。网易总编李学凌透露说，丁磊在捐款这事上犹豫了整整一天。


黄健翔

“是这样的，我觉得捐多捐少是一个形式问题。最关键的是，我们应该想着为受苦受难的灾区人做些什么。另外，我们台里已经组织过类似的捐款，考虑到咱们这个游戏的玩家可能大多数还是没有收入的学生，如果我捐得数目过大可能会给他们带来一些压力。”

——央视体育节目主持人黄健翔报名参加《足球经理在线》举办的旨在为海啸灾民重建家园筹集善款的“慈善杯”赈灾义赛，并为东南亚灾民捐款1000元。

“如果可能，我不想离开这个房间。当你在这个房间里的时候，你会忘记你现在在什么地方。当你走出这个房间后，现实就会提醒你现在在伊拉克的沙漠里。我尽量不离开这个房间。“

——在巴格达附近美军兵营的一个小型拖车内，19岁的驻伊美军列兵吉拉丁把他所有的空余时间都花在玩电子游戏上了。在这间堆满空的百事可乐瓶、香烟盒的拖车上，一个29英寸的彩色显示屏不时释放出机枪和火箭弹爆炸的声音，当然，这些战事都发生在游戏的世界中。

“‘否则，盛大将会很寂寞’。‘盛大完全可以在九城上市之前买下它，但是没必要’。如果盛大买下九城以及其他的网络游戏公司，占据国内网络游戏90%以上的份额是完全有可能的，但是‘那样就不好玩了，我宁愿去开发一个新的产业。’”

——天极网记者在一篇题为“陈天桥详解IPTV战略 称会解放传统IT”的新闻中写道：“财大气粗的陈天桥，今年的气度也宽宏了。”


王世颖

“判决结果改变了行业中关于署名的惯例。在署名头衔主次上向最终做完项目的人员倾斜是公司多年来一直延续的做法，在台湾和欧美这种做法也非常普遍。软星认为这样署名的政策有助于研发的良性发展。”

——2004年12月20日，王世颖、房燕良诉寰宇之星、上海软星《仙三外传》侵犯署名权一案在海淀法院宣判，判决结果要求被告修改《仙三外传》说明书以及光盘，为王世颖正确署名，署名方式为第一顺位的主企划和剧情企划。判决公布后，软星总经理姚壮宪召开记者会，发布了上述声明。

“这的确是大宇集团的惯例，但并非是游戏业界的惯例，例如Tim Cain离开黑岛以后一样被列入的黑岛的名人堂和《辐射2》的主力开发名单。在欧美游戏行业，开发公司的分合更选非常常见，很多著名制作人在离职或者创业的时候，手上都有原公司一、二个正在开发的项目。 ”

——针对姚壮宪的声明，原告王世颖作出上述回应。

“我是高干家庭出身的子女，从小受党的教育，对我们党、我们国家我是热爱的。参加工作后一贯遵纪守法，从来没干过祸国殃民的事情。不信你们可以查嘛。”

——这段话出自成克己之口。成克己由“成克杰”演变而来，他是中国法治网开发的一款以宣传法律知识为主的PC游戏《贪官通缉令》中的一名角色。游戏中玩家扮演一位年轻机智的检察官，为调查一起汽车走私案件而不断拨开重重迷雾，最终将犯罪分子绳之以法。

“我尝试了畅销游戏《模拟人生》的一个修改版本，这个版本把英语版的游戏数据和其它语言版本的游戏数据结合在一起，为外语学习者提供了一个非常好的双语教学环境，完美地实现了寓教于乐。”

——麻省理工学院的一名学生为了自学德语，在玩《模拟人生》的过程中，不断在语言选项的“英语”和“德语”之间切换。由于《模拟人生》所使用的指令和词汇简单实用，这名学生通过一段时间的游戏，已经掌握了基本的德语阅读能力。

数字

4.41亿美元

2004年美国电影票房总冠军被《怪物史瑞克2》以4.41亿美元的票房收入夺走。排在前五位的其它四部电影依次为《蜘蛛侠2》、《耶稣受难记》、《超人特工队》和《哈里·波特与阿兹卡班的囚徒》。

1.7亿美元

2004年美国游戏“票房”总冠军被PS2游戏《侠盗猎车手：圣安德里亚》以1.7亿美元的销售收入夺走。排在前五位的其它四款游戏依次为《光环2》、《美国职业橄榄球2005》、《蜘蛛侠2》和《寓言》。

1亿美元

12月20日，美国艺电宣布收购法国育碧19.9%的股份，收购价约在8500万至1亿美元之间。育碧方面认为EA的这一举动为恶意收购，目的在于抢夺育碧的研发工作室。EA则宣称之前已与育碧接洽过，不存在恶意收购的问题。

23万美元

《星际争霸》在韩国玩家心中的地位无法动摇，其电子竞技选手的收入也是高得惊人。《星际争霸》职业选手[Oops]Reach最近与KTF战队签了为期一年的合约，年收入高达23万美元（约合200万元人民币），创下“星际”历史上的最高记录。

5万用户

12月24日，Valve公司再次永久封杀了3万Steam账号，原因是这些用户试图使用虚假的注册号或试图运行盗版《半条命2》。此前Valve已经封杀了2万有盗版嫌疑的Steam账号。

媒体



PC Gamer
2005年十大期待游戏

2005年的精彩游戏集结于此：《战争行动》（Act of War）和《文明4》的独家报道，《兄弟连》（Brothers in Arms）的试玩前瞻，以及备受期待的《恐惧》（F.E.A.R.）、《分裂细胞：混沌理论》和《黑与白2》的最新消息。



Computer Gaming World
《星球大战：帝国战争》
（Star Wars：Empire At War）

很久很久以前，在一个遥远的电影院里，乔治·卢卡斯把我们带入了未来的太空世界。尽管电影出了一部又一部，但《星球大战》所衍生出的游戏却很少取得成功。今天，一款以“星战”为背景的即时策略游戏正在向我们走近。

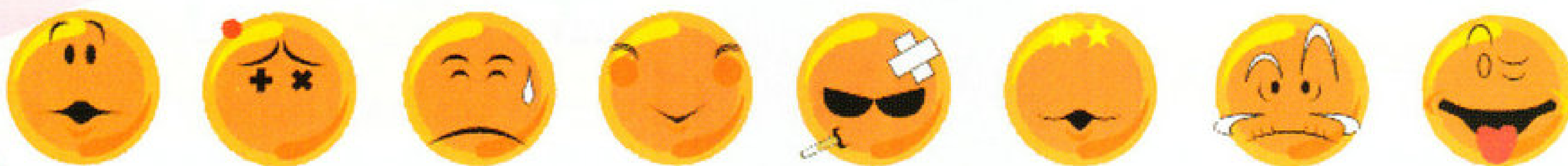


Electronic Gaming Monthly
掌机之年

越小越好。我们为大家带来了2005年度最新的掌机信息，包括索尼的PSP、任天堂的NDS，以及扮演黑马角色的Gizmondo、Tapwave和N-Gage。这些掌机各有哪些特点？它们各会推出哪些精彩游戏？



面面相觑：2004年全球游戏业表情集锦



前言

2004的背影慢慢远去，交织着难以名状的心情。

一年来，我们目睹了太多的悲欢离合、喜怒哀乐，耳闻了太多的谎言、谣传。我们明白了什么是成者为王、什么是败者为寇，体味了什么是春风得意，什么是落魄寂寞。我们所能做的，是牢记作为游戏媒体的职责，牢记对我们的数十万读者和这个已发展到数十亿规模的产业所应尽的责任。

中国游戏业走的这条路，让外人很难看懂。国外是单机游戏的天下，国内是网络游戏的地盘；北美销售榜榜首游戏是《光晕2》和《侠盗猎车手：圣安德里亚》，国内最赚钱的游戏是"传奇"系列和"大话西游"系列；沃伦•简森称美国艺电2005年的目标是推出更多的好游戏，陈天桥说盛大网络2005年的突破口是IPTV。

是的，我们有自己的特殊国情，但这不应该成为我们无知的理由，更不应该成为袒护缺点的借口。

中国游戏业有着许多与众不同的表情，让我们期待2005年，我们的游戏业会以一种更幸福的表情呈现在众人面前。



表情一
惊叹：大作云集的一年

"2004年我最欣赏的游戏是《半条命2》，图像引擎、物理引擎、人工智能、节奏的把控、各种有趣的惊喜……那种爽快感实在难以用言语来形容。它简直就是主视角射击游戏中的'公民凯恩'。"

——克里斯多夫•沃特金斯（Icarus工作室副总裁）

这是一个最先在墨西哥流行的游戏：重大日子里，大人们会在一个装饰得漂漂亮亮的动物玩偶的肚子里装满糖果和巧克力，然后把它挂在树上。一个孩子蒙上眼睛，拿起棍子把玩偶打破，其他孩子就可以捡起散落在地上的糖果好好享受。这个玩偶被称为"Pinata"。

2004年10月14日，Valve工作室创始人加布•纽维尔举起钢条，将悬挂在员工休息室里的扫描机器人Pinata击得粉碎，这标志着历时五年开发的《半条命2》终告完成。

2004年是大作云集的一年，《虚幻竞技场2004》、《孤岛惊魂》、《毁灭战士3》、《模拟人生2》、《侠盗猎车手：圣安德里亚》、《光晕2》、《合金装备3》、《魔兽世界》……数十款备受期待的AAA级大作在一年内同时发售，这在游戏史上从未有过。

2004年是图像技术突飞猛进的一年，从《毁灭战士3》到《半条命2》，从"虚幻3"引擎演示到"极品飞车"系列次世代主机演示，游戏的图像正在变得越来越逼真。

2004年也创造了众多首日销售记录，其中最令人咋舌的是《光晕2》的首日进帐1.25亿美元。《光晕2》成为继Windows 95后，微软的软件产品中销势最猛的一款。对于游戏业来说，这一数字远比一万篇文章更有说服力，它以极其诱人的方式告诉公众：不管你们愿不愿意，游戏已经跻身于主流社会。



加布•纽维尔将扫描机器人Pinata击得粉碎



躁动：盛大不是游戏公司

"我们的自主游戏研发会向针对家庭用户的休闲游戏转换。一个家庭成员能拉动更多的家庭成员，而且面向家庭用户，我们可以发展其它平台上的内容，而不仅仅是PC平台。"

——陈天桥（盛大网络董事长兼CEO）



设计台词：三年了，中国游戏市场还是《传奇》的天下

2004年的中国游戏市场依然是网游的天下，网游依然是MMORPG的天下，MMORPG依然是杀怪、练级、捡宝、PK的天下。我们的游戏业有了长足发展，发展在哪儿？发展在玩家终于愿意掏钱购买厂商的产品和服务。那玩家掏出的钱又被厂商花在了哪儿？大多被花在了代理更多的国外产品（尽管代理意味着会被国外厂商任意宰割）、开拓更多的新业务（尽管这些业务与玩家并无关系）、做更多的市场活动（尽管这些活动无法改变产品平庸的本质）上。

2004年第三财季的电话会议上，陈天桥提出盛大未来的研发方向是"家庭休闲游戏"。今年年初，陈天桥又宣布盛大2005年的突破口是网络电视（IPTV）。为实现这一战略，盛大委托英特尔及传统PC生产厂商设计、生产了专门的"盛大网络电视接驳器"。

这个"接驳器"含有支持网络游戏运行的CPU、内存和硬盘等部件，我们不妨把它想象为一台"网络游戏专用机"。与PS2、X-Box之类的家用主机不同的是，这台游戏机只能用来玩网络游戏，尤以棋牌游戏为主。

感谢盛大为将游戏带入中国家庭而做出的努力，但问题是，当我们在艾泽拉斯大陆上体验到无穷乐趣，当我们看见EA公布的逼近照片品质的画面时，对比同样热闹的国内游戏业，我们发现差距不是在缩小而是在拉大。

"盛大是一家赚钱的公司，但不是一家游戏公司。"台湾大宇的一位前负责人告诉记者。



表情二
哗然：一周工作 90 小时

“2004 年给我印象最深的是，游戏公司员工所遭受的不公待遇，尤其是 EA 被揭露出来的压迫员工的事情。主流媒体进行了曝光，由此而激发的公愤必会唤醒游戏从业人员的维权意识。”

——汤姆·林（Demiurge 工作室创始人）。

2004 年 11 月 10 日，EA 加州分公司一位程序员的妻子在博客网站上透露了 EA 每周强迫员工工作 85 小时且拒绝支付加班工资的事情，这一“不道德、非法的野蛮行径”在互联网上迅速流传开来，引发了一场轩然大波。EA 的一位前员工评论道：“这是 EA 人力资源政策的核心。与压榨劳动力相比，道德、同情或智力根本算不了什么。如果你不愿意牺牲自己的生命、健康或才能，以保证这家哥斯拉般的怪兽公司运行下去，最好还是到别的地方去干。”

一名好事者以此为主题制作了一件 T 恤，在 Cafepress 网站上公开出售，售价 10.99 美元。这是一件普通的白色 T 恤，唯一的特别之处在于胸口所印的四行字：“我一星期为 EA 工作 90 个小时，却连这件破 T 恤都得不到。”



我一星期为 EA 工作 90 个小时，却连这件破 T 恤都得不到

压榨员工的现象在游戏圈内并非个例，去年年初，维旺迪洛杉矶分部的程序员尼尔·艾特肯曾一纸诉状将公司告上法庭，控诉公司每天让员工工作 12 个小时，却想方设法拒绝支付加班费。“从 2000 年 6 月起，公司的部门经理要求我们修改工作时间表，把周末加班的记录统统抹掉。这样，本来属于我们的钱就进了公司的保险箱。”

在 IGDA（国际游戏开发者协会）公布的北美地区“游戏从业人员生活质量调查”中，35% 的被调查者每周工作时间在 65 至 80 小时之间。



麻木：睡袋、简易床、废寝忘食

“挖角是现阶段无法避免的问题……我觉得被挖的企业也要多考虑一下自己的问题，考虑一下应该如何留人，如何用好人，让人才能够成长，给他们以发挥的空间。”

——杨震（腾武数码总经理）


我希望体面地工作，有尊严地生活。

“现在还有不加班的游戏公司？还有加班给工资的游戏公司？”提及 EA 员工事件，记者听到的大多是这样的回答。我们的游戏圈对于员工待遇问题早已麻木。

国内某知名网站在采访金山华络的开发小组时，曾特意拍下了睡袋、简易床、废寝忘食等一组照片，以体现该公司员工的拼搏精神。去年年底，金山华络宣告倒闭，员工工资欠发。

按《劳动法》规定，职工每周工作 40 小时，每月加班不超过 36 小时，职工平日、休息日、节假日加班要按规定分别支付 1.5 倍、2 倍、3 倍的工资。研发进入关键阶段后，游戏开发人员一天工作 16 个小时是家常便饭，算下来每月的加班时间至少在 160 小时以上。

我们必须承认，员工待遇不是一个非黑即白的问题，游戏行业的工作节奏无法与朝九晚五的传统坐班制度相提并论。如果加班不可避免，厂商该如何补偿员工？如何在其它方面提高员工的生活质量？一些投机倾向明显的游戏公司，一面拒签劳动合同，拒缴社会保险，拒付加班工资，拒绝提供任何培训，一面又在抱怨游戏人才匮乏，挖角现象严重。

我们的游戏开发人员已不再满足于靠做游戏来糊口，他们希望能够体面地工作，有尊严地生活。他们正在学会用法律武器维护自己的合法权益，去年闹得沸沸扬扬的《仙剑奇侠传三外传·问情篇》署名权侵犯案即是一个典型例子。

今天国内游戏人才的短缺，是长期以来社会对游戏的歧视、企业对员工的不公造成的，是对我们的一种惩罚。



表情三
霸道：一统整个星系

“从商业角度考虑，我认为 2004 年比较值得关注的是游戏公司之间的整合和并购，尤其是 EA 对 Renderware 的收购。明年这一趋势可能会更加明显。”

——奥勒格·雅弗斯基（GSC GameWorld 公司公关部经理）


让我们携手，这样就可以一统整个星系

今年 5 月的 E3 大展上，EA 首席执行官拉里·普鲁斯特曾信誓旦旦地否认会在未来实施更多的收购，他说：“五年后，我们的竞争对手会比现在少得多。但我不认为我们会去收购其它公司，也不认为其它公司会收购我们。”

话音未落，EA 就展开了一连串令人瞠目结舌的并购：7 月以 2 亿美元的价格将“横冲直撞”（Burnout）系列的开发商、英国 Criterion 工作室收入囊中，顺手取走了该公司的跨平台游戏开发工具 RenderWare；12 月以 3 亿美元的天价买断美国职业橄榄球联赛（NFL）的独家授权，将负隅顽抗的对手世嘉踢出局去；之后更是爆出以 8500 万至 1 亿美元的价格买下老对手育碧公司 19.9%股权的消息。

收购育碧的消息传出后，业内人士反应激烈，玩家更是以他们独有的幽默表达了抗议。有人将“EA Sports”的圆形标志改为地球，将文字改为“EArth is next”（下一个收购目标是地球）；有人将《半条命 2》中的那座高塔建筑印上“EA”的标志，暗示 EA 如城堡统治者般独裁；有人将“EA Games”的广告语“Challenge Everything”（挑战一切）改为“Purchase Everything”（收购一切）；还有人搬出了电影《星球大战第二章之帝国反击战》中黑武士试图将卢克诱入黑暗面的镜头，画面中黑武士伸出手臂，说道：“让我们携手，这样就可以一统整个星系。”

EA 的胃口越来越大，这对于创意驱动的游戏业来说不一定是什么好事。



霸气：政府资源必不可少

“如果你选择了正确的策略，与中国政府保持密切合作，让他们理解游戏的内容，保证游戏的内容没有问题，保证游戏的健康，你就不会遇到任何障碍。”

——杰弗里·布朗（EA 全球公关副总裁）

有着 23 年历史的 EA 是国际资本市场上的老手，并购游戏玩得炉火纯青。它可以不理会业界惯例，闪电收购育碧 19.9% 的股份而不事先知会育碧的股东。但在中国，EA 却乖了许多，它很清楚，资本固然重要，但政府资源更是必不可少。

作为一个新兴行业，游戏市场需要政府的管理；为保护市场，设置适当的门槛也可以理解。但如果门槛成为门票，好事往往会变为坏事。某合资游戏公司的一位前负责人认为，目前中国的游戏市场存在着行政垄断的问题，他感叹说：“游戏产业的寡头垄断预告了这个基于‘创意’而丰富的行业，正逐步丧失其茁壮发展的基础；也不经意地宣示游戏产业‘走出国门’也只是夸父追日般地梦呓呻吟。寡占企业的贪婪和相关单位图谋的管理便利，正交相编织了这场无名的悲剧。……‘闭门造车’的情况是绝无可能，但种种政策渐渐异化为‘大公司’继续主宰市场的工具，却也是不争的事实。利用政策垄断利益，本就不符合市场经济的运作规律，但目前的种种举措，却不幸地背道而驰。”


设计台词：一定要注意政府公关

如果说 EA 的霸道靠的是手中的钞票和二十多年打拼的经验，国内某些游戏厂商的霸气一定程度上则是凭借自己的政府资源，非程序化地进入市场。

国内的游戏业刚刚起步，也正因其年轻，才更需要警惕垄断的威胁。



表情四
失落：投资人在哪儿？

“作为一名独立游戏人，2004年最让我激动的事莫过于GarageGames主持的‘独立游戏大会’。在其它许多会议上，人们更多的是互吐苦水，而在这里，与会者对游戏发自内心的热情令人激动。”

——布莱恩·格林（Near Death 工作室创始人）

2004年12月30日晚上，萨瓦斯独自一人沮丧地坐在电脑前，周围杂乱无章地堆放着各种电脑设备、书籍和方便食品。新的一年即将到来，他却没有感受到一丝喜庆的气氛。

萨瓦斯是澳大利亚阿德雷德的一位独立游戏制作人，这段时间他在独自开发一款网络角色扮演游戏，游戏的盈利模式定位在广告、赞助和道具购买上。这款游戏已经耗尽了萨瓦斯的所有积蓄，他感到很无助：“我已经无力支撑了。我需要有美术和程序加入，至少得维持自己的生活。我希望有人投资，但到哪儿能找到这些投资人呢？”

2004年是大作泛滥的一年，更华丽的画面却未必带来了更好玩的游戏。《毁灭战士3》就是一个典型例子，游戏中的许多怪物和武器均为“复刻”品，缺乏新意；设计方面也是败笔多多，在一款黑暗场景居多的游戏里，玩家居然不能同时使用武器和照明设备。Epic Games 关卡设计师吉姆·布朗毫不讳言自己的失望：“最初的兴奋过去后，游戏变得单调、重复、缺乏生气。画面进步了，但关卡设计、可玩性和趣味性却在倒退。”

即便如此，《毁灭战士3》仍是大卖热卖。与之相比，一些创意新颖的作品却因名气不足而乏人问津。例如 Namco 推出的《块魂》，许多玩家从中找到了久违的感动，但两个月销量仅10万套，与《光晕2》首日销售250万套形成鲜明对比，也令它当之无愧地成为“2004年叫好不叫座游戏”的冠军得主。


我们就是传说中的独立游戏大队



憧憬：一个人的游戏

“我没有考虑过商业化，因为大家都知道，单机版在中国是没有前途的。随着网络游戏的发展，中国的单机游戏必将再次萎缩，作为从小玩游戏长大的人来说，看到中国单机游戏的发展情况确实感觉悲哀。”

——方顺（《梦幻战争II》开发者）


一个人的战争，一个人的游戏

萨瓦斯不会想到，在大洋彼岸的中国，也有一些人和他一样，独自一人默默地开发着游戏。26岁的方顺就是这些人中的一员。

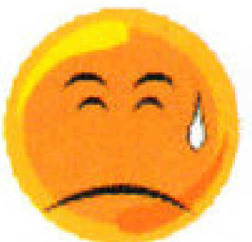
方顺不太善于表达自己，但一提起编程和游戏，却显得很兴奋。在开发《梦幻战争II》之前，他曾独自一人用两年时间完成了一套商用调查系统，可以说是一位名副其实的“独立”开发者。

“我当初去编程，目的很简单，就是为了能做出自己的游戏。从开始学习编程到现在，我等了7年。有一次，我看到同事编写了一个坦克模拟游戏，只有算法，没有图像，玩的时候要输入坐标和指令，觉得很有趣，就想试一试。2003年年底，经过3个月的开发，我完成了《梦幻战争》这个实验性的作品。之后又经过8个月的努力，完成了《梦幻战争II》这个还算是游戏的程序，也算是圆了7年前我学编程时的梦想。”

方顺暂时不需要像萨瓦斯那样为自己的吃饭问题犯愁，开发《梦幻战争II》期间，他的经济来源主要靠辞职前的积蓄和父母的支持。可以说，方顺那时还只是在“玩票”。

现在方顺做游戏做上了瘾，他也有了一些新伙伴，网上有热心的志愿者加入了《梦幻战争贺岁版》的开发行列。

从《仙剑后传》、《刀魂2加强版》到《梦幻战争II》，我们的游戏业需要这些“玩票”的人。



表情五
苦笑：阿Q的思考

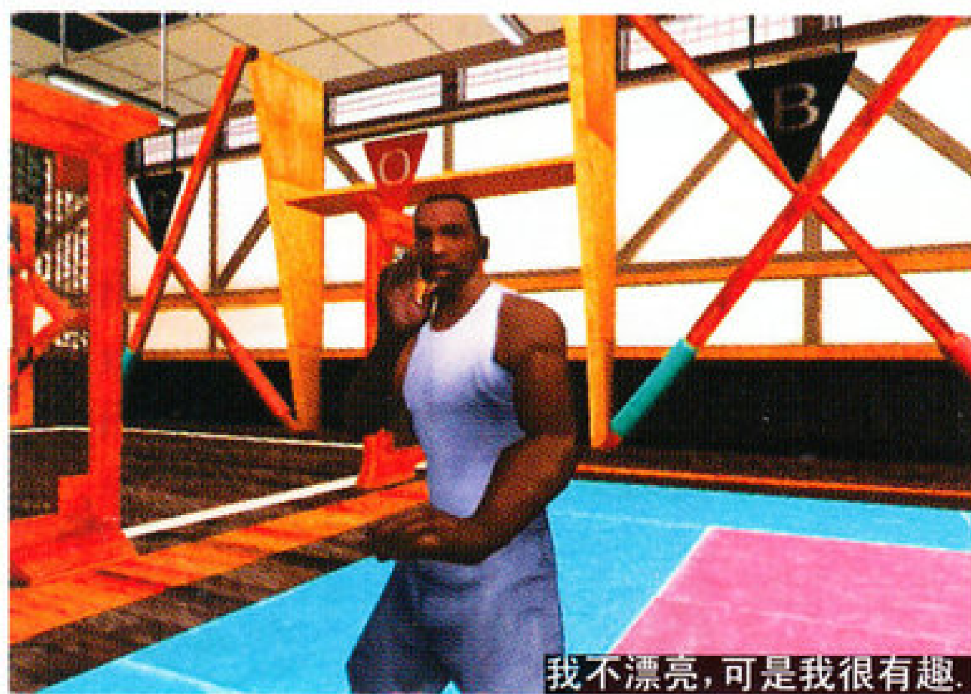
“我有20多年玩游戏的经历和10年做游戏的经历，2004年，我玩游戏机游戏的时间首次超过了玩PC游戏的时间。即便某游戏同时拥有PC和游戏机两种版本，我也会选择后者。因为我没有精力去安装六张CD、重启、安装补丁、重启、更新驱动、重启……然后才开始玩。”

——约翰·威廉姆逊（Zombie 工作室总裁）

人们如往年那样高喊着“PC游戏行将灭亡”，而无视《半条命2》的巨大成功。尽管这一预言从未变为现实，但我们不得不承认，随着PS2、Xbox的机能被发挥至极限，2004年的PC游戏已沦为“二等公民”。Stardock 总裁布拉德·瓦代尔甚至提出了一个偏激的观点：“所有非网络游戏的产品都应该把游戏机作为首发平台”。

2004年，PC游戏在图像技术上取得了长足的进步，从《孤岛惊魂》、《毁灭战士3》到《半条命2》，一次次突破着视觉的极限，与之相伴的是漫长而频繁的“Loading...”。PC游戏推动着技术的发展，游戏机游戏则推动着游戏的发展。同《毁灭战士3》相比，《侠盗猎车手：圣安德里亚》的画面逊色很多，人们却从中获得了更多的乐趣。

以阿Q的角度思考，我们可以认为是PC游戏在推动着游戏机的发展。华丽的声光加速了硬件的升级，尤其是3D显卡。nVidia与ATI之间的技术之争愈演愈烈，战火最终延烧到次世代主机的战场上——索尼宣布与nVidia合作开发PS3图形芯片，微软则与ATI联手打造Xbox2图形芯片。


我不漂亮，可是我很有趣。

好在即时策略游戏、主视角射击游戏、大型网络游戏、形形色色的MOD……仍然是PC的天下，《侠盗猎车手：圣安德里亚》的PC版本也终归会发售，只是迟了8个月而已。



偷笑：中国功夫踢向游戏业

“据《华尔街日报》一篇题为‘中国功夫踢向游戏业’的报道，越来越多的美国游戏公司正前往亚洲寻找代工，以获取人力成本上的优势。雅达利一位官员称，中国和越南近几年在3D图像和电脑动画方面取得了‘不可思议的进步’。”

——埃德·弗罗文海姆（CNET 新闻网站记者）



“没工作，没税收，没房子，没家庭：停止代工，拯救美国”

当“游戏机”被“家庭娱乐综合系统”的称谓取代，当“玩游戏”变成“体验软件”时，我们就应该能够猜测到PS2在中国大陆的前景。2004年索尼在中国大陆仅售出数千台PS2，远低于最初数十万的预估，而同期中国台湾地区的销量为15万台。

尽管硬件的销售难以展开，软件的开发早已以代工的方式默默进行着，我们在许多知名游戏的 Credit 里都能找到中国人的名字。2004年，更多的欧美和日本厂商来到中国寻找代工或是组建团队。次世代主机即将问世，游戏开发技术面临更新换代，开发成本也会随之飙升，这时，中国低廉的人力成本显示出了巨大的吸引力。

代工对中国的游戏业来说是件好事，发展民族产业不等于闭门造车，在坚持原创的同时，我们更应该保持开放的心态。国内一位知名策划评论说：“中国游戏缺少的就是认真做事、目标明确的开发人员。追求创新的目标是永远正确的，但不要眼高手低。”

受代工影响最大的是国外的同行们，他们开始担心自己的饭碗。一名美国人写道：“我要保护同胞的工作机会，拒绝来自海外的不公平竞争。我开美国人自己造的雪佛兰汽车，我也希望玩美国人自己做的游戏。发行商应该在这些游戏的包装盒上打上‘中国制造’几个字。”



表情六
妙思：老鼠爱大米的游戏

“Valve通过Steam发售《半条命2》的做法让人大开眼界。Steam的成功会对游戏业的传统发行和分销模式带来一次巨大冲击，它令独立游戏开发者能够保持对知识产权的控制，并借此盈利，而不是依附于大的发行商。”

——斯考特·米勒（3DRealms公司首席执行官）

2004年的网络歌手如雨后春笋般冒了出来，唐磊的《丁香花》、东来东往的《别说我的眼泪你无所谓》、杨臣刚和香香的《老鼠爱大米》……这些作品借助互联网迅速走红，令传统唱片公司目瞪口呆。这就是网络分销的力量。

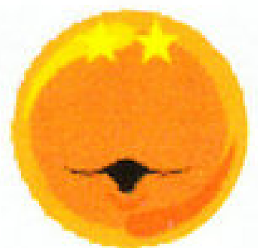
按照唱片业的惯例，艺人必须加盟有一定实力的唱片公司，依靠唱片公司的精心包装才有可能出人头地。而今天，国内外许多艺人已经拥有了自己的网站，歌迷可以直接试听或下载他们的歌曲，而无需借助唱片公司的中介。

游戏业也一样，《半条命2》的成功发售令Steam的威力得到充分展示，这不仅仅是在防盗版上。传统模式下，一款50美元的游戏，经过发行商、经销商和零售商的层层盘剥后，留给开发商的利润可能只有2、3美元。网络分销在大幅削减发行成本的同时，让开发商在与发行商的谈判中可以占据更主动的位置，对自己的产品拥有更大的主导权。



Steam封杀了五万多名盗版玩家的账号

同网络音乐一样，网络分销不得不面对盗版、网络状况和消费习惯等一系列暂时无法解决的问题。《半条命2》发售当天，许多人无法登录Steam注册，有些人花了几小时才通过认证。更多的玩家希望收藏游戏，却发现自己购买的《半条命2典藏版》的巨大包装盒里，只多了两款几乎没什么变化的老游戏和一件材质糟糕的T恤。



异想：掐着表玩

“关键是单机游戏能不能利用网络来获得更好的销量，降低营销成本。现在很多网站把游戏同音像制品一起放在网上销售，我想这只是简单地利用了网络渠道，没有真正发挥电子商务的优势。”

——白静（云南师范大学商学院电子商务系主任）



盗版盘才5块钱一张，何必去网上“租赁”

“现在随便拿一本游戏杂志，广告全是网络游戏，真担心过几年是不是没人开发单机版游戏了。”2003年4月，白静和朋友聊起单机游戏在中国的败退时，扼腕长叹。朋友提醒他如果能找到绕开盗版的方法，单机游戏或许还有救。

白静突然想到了电子商务，可不可以把单机游戏放到网络上让玩家来玩呢？他萌生了一个想法：“玩家从网上购买单机游戏，玩的时候需要登陆到网站，进去以后就跟玩单机没什么不同了。玩家的硬盘里面只有客户端的数据，剧情需要在服务器上下载才能进行。游戏必须是流格式或类似的东西，这样才能保证每个人都有自己的进度，而且跟别人没关系，这是区别网络游戏的地方。就像我们有时候在局域网内部直接运行安装在别的机子上的游戏一样，我们要做的是先登陆，这样就可以控制盗版了。”

一年后，白静的这一构想成为了现实。2004年8月，四川天骏推出“Game2me酷玩游戏点播平台”，之后上海顺网推出“NoriBox”，提出了“正版游戏新主张，自助消费新体验”的口号。

单机游戏在线玩，按时间计费，我们可以把这一模式视为“网络租赁”或“网络点播”。不过在中国，这种模式争夺的只能是正版游戏而非盗版游戏的市场，繁琐的环节、占有感的缺乏也会令玩家望而却步。

毕竟，不是所有的人都喜欢掐着表玩游戏。



表情七
戏谑：向政治开火

“美国总统大选为许多好事者提供了戏谑的机会，其中一些人把目标对准了在手柄和摇杆的陪伴下成长起来的一代。”

——罗伯托·贝罗（BBC新闻网站记者）

2004年的美国总统大选被称为“全球的大选”，游戏业自然不会放过这一绝佳的娱乐话题。



全球的玩家都可以参与美国总统大选

在育碧的《政治机器》中，你扮演一名总统候选人。你可以建立竞选总部，在各州巡回演讲，在电视上抛头露面，说服战斗英雄或好莱坞明星加入你的阵营，聘请私人侦探帮你收买情报、制造丑闻……

在Lantern的《领跑者》中，你扮演乔治·布什、约翰·克里，或是美国历史上的其他总统候选人，也可以登录自己的“武将”。游戏提供有左翼、右翼等不同的意识形态，这将影响你的政见，例如是否赞同堕胎合法化。

《克里的银星奖章》让你扮演年轻时代的克里，去完成“河滩突击”任务。1968年，克里在越南战争的“河滩突击”任务中立下战功，并获得一枚银星奖章。

在《霍华德·迪安在爱荷华州》中，你需要前往爱荷华州，帮助民主党候选人霍华德·迪安渡过难关。迪安曾被认为是最有希望胜出的候选人，风头曾一度盖过布什。但在爱荷华州的预选上，他情绪失控，演讲时大喊大叫，导致声望暴跌，断送了自己的政治前程。

更多的业余人士开发出了一些稀奇古怪的政治小游戏，放在网上供人取乐。例如《反布什游戏》中，你的任务是击败指使变形金刚征服世界的布什；《克里：税收入侵者》中，你的任务是用鼠标移动布什，向克里的税收计划开火，“把美国人民从约翰·克里的邪恶税收计划中拯救出来”。



激愤：从政治撤退

“记者调查发现，不仅《足球经理2005》还在卖，而且其它三种反华游戏——《秘密潜入2》、《虎胆雄心》和《命令与征服：将军》也暗藏在软件市场里。”

——杨章怀（《法制晚报》记者）

2004年中国查封了多款涉及政治问题的单机游戏，瑞典开发商Paradox娱乐公司的二战策略游戏《钢铁之心》因将二战前的西藏、满洲、西疆和台湾标为独立而遭到查禁。之后《虎胆雄心》、《秘密潜入2》和《命令与征服：将军》等游戏也相继被查禁，原因是“《秘密潜入2》中部分内容表现如何袭击解放军、严重损害了解放军形象；《虎胆雄心》含有宣扬西藏、新疆独立的内容。”

2004年年底，世嘉的《足球经理2005》被文化部封杀，原因是“将中国台北及港澳地区当作独立国家，将西藏作为‘中国西藏’和‘中国’并驾齐驱”。一位曾参与游戏数据整理的玩家解释说，香港、澳门在国际足联单独注册，所以有自己的球队；西藏则是因为有一支乙级队，而且西藏球员的名字组成和汉族不一样，为了避免游戏生成新球员时出现奇怪的名字而进行的内在设定。“进入游戏，点击任意一名藏族球员，你就可以看到，所有藏族球员的国籍都是清楚的写着：China，并且旁边还配有五星红旗。由于上述技术原因造成需要单独列出中国西藏地区，在球员的‘Personal’页面中也标有Tibetan-Chinese（中国西藏），出生地是标lhasa（china），中国拉萨。”

在对待游戏中的历史和政治问题时，游戏开发者必须慎之又慎，尽量避免伤害所涉及国家的民族感情。作为玩家，必须坚决维护中国的主权和领土完整，同一切分裂祖国的行为作斗争，同时也要实事求是，以免令无辜者受到伤害。■



别拿历史和政治开玩笑

“上海81名大学生集体退学”事件调查



2005年即将来临之际，国内的各大媒体上相继出现了一条关于“上海大学81名学生沉迷网游被退学”的新闻，该新闻被广为转载，并在上海本地引起不小的反响。《新闻晨报》、《新民晚报》、东方电视台等当地媒体，《解放日报》、中央电视台等全国媒体均对此事作了报道，网易还特意制作了一个名为“当代大学生的‘九宗罪’”的专题，对大学生素质的下滑提出批评；学生家长也纷纷打电话给校方和在校学习的子女，询问情况。

这次退学事件因涉及人数众多而被认为是“传统教育与游戏之间的一次直接而尖锐的冲突”，与之后不久陶宏开教授的“炮轰”网络游戏相呼应，游戏与教育之间的矛盾被迅速激化，“沉迷于网游，青岛理工36名学生无奈退学”、“清华大学生沉迷网络游戏被学校开除”等报道纷至沓来。

事件发生后，本刊记者立即赶赴上海大学进行调查，却发现事实并非人们想象的那么简单。游戏的诱惑、学生的贪玩，在某种程度上充当了替罪羊的角色，被隐藏的，是学校在教学和管理方面的诸多缺陷。

应该有362名学生

“我有时都感到绝望。”杜华痛苦地对记者说，“我现在等于还只是个高中生，三年多的大学算是白读了，200多个学分也白修了，时间、精力、财力全都浪费了。我对不起我的父母。”

杜华是被退学的81名学生中的一名，他今年已经大四。根据《上海大学学生手册》规定，学生如在一学期内所得学分不足所选学分数的2/3，学校将给予试读警告；如连续3次或累计5次受到试读警告，该学生将进入试读期；在一年的试读期内，若仍未修完所选学分的2/3，学校即可令其退学。

上海大学实行的是完全学分制，学生毕业须修满310多个学分，平均每学期修26个学分。完全学分制结合了选课制、导师制和弹性学制，允许学生根据专业的教学计划要求自主选择课程和教师，根据自己的情况和需要安排学习进度。只要修够学分，四年制本科生可允许在三至六年内完成学业。

据上海大学学生工作办公室副主任赵猛透露，如果严格按规定执行，这81名学生早在去年7月就应该被退学。到去年7月份，上海大学共有362名学生在试读期内没有修满足够学分，为谨慎起见，学校又额外给了他们一个学期。在这段时间内，200多名学生“挺”了过来，剩下的81人已经是“缩水”后的数字。

曹明证实了这一说法，他说：“学校已经网开一面，多给了一学期的考察期。”曹明是计算机工程与科学学院三年级某班的团支书，计算机系是这次退学事件的主角，共有23名学生被退，曹明所在班级也有一名学生被退。

按规定有362名大三、大四的学生应该遭到退学的处罚，这意味着上海大学的高年级学生中，平均每30人就有1人面临退学的危机。有媒体认为这一数字实属正常，以上海大学每届6000名学生计算，81名退学学生的比例不到2%，远低于国外研究型大学每年5%到10%左右的淘汰率。

加州理工学院的苏昊毅博士对此持不同看法，他对记者说：“美国教育很放纵孩子，靠自觉，两极分化严重。因为美国的社会保障体系非常健全，即使底层阶级也有很多人能靠福利而衣食无忧，所以社会值得采用这样的教育体制来选拔优秀人才。在中国则不太现实，由‘严进宽出’向‘宽进严出’的转变，不是靠严厉的惩罚就能实现的，学校不能把提高退学率作为推卸责任的工具。在基础教育体制和社会保障体制不健全的情况下，过快的转型不仅对学生和家长是一种伤害，也可能为社会带来不稳定因素。”


机电工程与自动化学院是退学事件的主角之一



上海大学新校区
钱伟长校长题词：自强不息

一学期两个半月

“成绩不好，主观不努力当然是最主要的原因，但学校的很多做法确实太不合理，比如短学期制。”机电工程与自动化学院三年级学生王叶刚刚上完晚自习，在回宿舍的路上她对记者抱怨说。

短学期制是由上海大学校长钱伟长从国外引入的制度，也是上海大学引以为豪的国内首创的一项教学改革。但由于自身的不完善以及周边条件的不成熟，短学期制在学生中间引发了许多争议，有学生甚至认为自己成了这一制度的“牺牲品”。

短学期制将每一学年分为“秋、冬、春”三个课堂教学学期和一个夏季实践教学学期，每个课堂教学学期的周期为10周，另有2周用于考试。这意味着，同样一门课程，其它学校花费18周的课时，而上海大学却只用10周，压缩了近一半的时间，教学质量很难不受影响。

王叶对记者说：“10个星期学一本厚书，老师两节课上一个章节，一个章节40页书，哗啦哗啦就过去了，只来得及把笔记抄下来。课堂上听不懂，完全靠回去自学，每本书几乎都是这样自学过来的。你前两个星期听得再认真，也是一头雾水，等到第七、第八周，开始有点眉目了，却要面临考试，只好填鸭式地做题，根本没有时间去巩固和提高。一学期下来，很多内容都是一知半解，完全为了应付考试。”

短学期造成的另一个后果是每年的冬季学期被寒假拦腰截断，学习的连贯性无法保证。冬季学期一般从12月初开始，寒假前正好进行到第七、第八周左右。“比如今年放寒假是1月20号，第七周，春节返校后是第八周。第八周最忙，一面要接受新知识，另一面又得提前开始复习以前的内容准备考试，所以特别乱。一个学期被拆成两半，被关的学生大部分都是栽在这个学期上。”王叶告诉记者。

曹明对短学期制也很有意见，他说：“上课实在听不太懂，只能靠课下自学，如果自学能力差的话，很难跟得上。”曹明考进上海大学时的成绩是600多分。

实行短学期制后，上海大学并未对教师的教学方法和教材作相应的改革。学生负担加重的同时，学习效率反而降低，学习意愿也随之低落。这是导致学生成绩不佳、退学率升高的重要原因。

“有些学生并不是不努力，而是自学能力差。”王叶对记者说。她所在的班级有一位女生被退学，这位女生平时很用功，但学习方法不对，几学期下来有多门课程不及格，最终不得不退学。“所以我还是很同情那些被退学的学生，把责任都推到他们身上是不公平的。”

大学不是幼儿园

刚进大学的时候，杜华放松了对自己的要求：“大一比较散漫，有好几门不及格。大三、大四想多修点，早点毕业，就拼命选课。这学期我为了早点毕业选了39.5个学分，最终拿到了24个学分，还是被退学了。”杜华这样的例子并不少，记者了解到，在上海大学的工科学生里，大一、大二考试不合格的问题很普遍。

完全学分制调动了学生的积极性和主动性，有利于学生个性的发展。但这种相对宽松自由的学习方式与学生在初中、高中时所接受的模式完全



不同，部分缺乏自控力的大学生容易迷失方向。例如在教师的选择上，部分学生并不是以教学质量，而是以严格与否作为选择标准。“有些老师是‘关公’，千万不能选；有些老师是‘透题王’，一定要选。”一位学生对记者说。

完全学分制的实施也打破了高校传统的班级和年级的界限，出现了“同班不同学、同学不同班”的现象。曹明告诉记者：“即便是同一个班的学生，相互之间也不太认识。大三搬到延长校区后又让学生自组寝室，结果我们班一半住在这个楼层，另一半不知道跑哪里去了。”

班集体的概念被大大淡化，如何有效地管理学生成为学校不容回避的课题。据记者了解，上海大学不少班级的学生管理较为松散，导师制形同虚设。“辅导员与学生之间缺乏沟通，号称有事手机联系，实际上联系很少。学校有什么事情一般在学生楼下的招贴栏里通知，或是靠学生之间相互传达。比如这学期的首日教育，学院只在网上发了通知，我们计算机系有将近 2/3 的人因为不知道而没有参加，结果被学校判了 8 节旷课，真是莫名其妙。”身为辅导员与学生之间的“联络人”，曹明显得有些无奈。与辅导员相比，班主任更是一个空洞的称谓，很多学生甚至不知道自己的班级有班主任。

班级作用被弱化，又缺乏必要的引导，令部分习惯了集体学习氛围的学生感到茫然。“老师也不管，家长又管不到。国内的学生在大学之前接受的都是被动教育，经历高考大战后，进入校园的新生心态都比较松懈，如果自制能力再差一点，大一、大二基础没打好，后面就会很吃力。”曹明认为学校应该给予低年级学生以必要的引导，帮助他们尽快融入大学生活，适应学校的教学制度。

校方加强管理的同时，作为一名成年人，大学生更应该加强自律，学会对自己的行为负责。苏昊毅博士认为：“大学不是幼儿园，选课制下必须要有自觉性，读不了书就应该把宝贵的教育资源让给别人。”

游戏是罪魁祸首？

上海大学的退学率逐年升高，校方称之为“狠抓教育质量关”的成果；公众对学校教学质量的质疑，也由此被转移到了大学生和游戏身上。

不少大众媒体在报道中将退学事件的罪魁祸首指向网络游戏，主要依据是这次退学的 81 名学生中，男生占绝大部分，且多数集中在计算机工程和机械自动化这两个系。王叶认为这种说法很荒唐，她告诉记者：“有些媒体说，我们这几个系是因为接触电脑的机会比较多，沉迷于电脑游戏，荒废了学业，所以才会有这么多退学的，其实根本不是这么回事儿。文科玩游戏的人比工科多得多，他们不少寝室都是四台电脑，每人一台，但他们却很少被关。”

为什么退学的学生会集中在计算机、通信和自动化这几个系？王叶解释说，这三个系实际上就是上海大学工科最主要的三个系。工科课程偏难，加之对学校推行的短学期等制度不适应，考试被关对于许多工科生来说已经成了很正常的事情。土木工程系的一位学生甚至认为学校是在拿工科生开刀，他抱怨说：“我们工科生辛辛苦苦读了一学期，考试还不一定能过，文科生只要考前突击一下就基本能过关了。而且文科的考试成绩一定程度上是看印象，没法量化。”

在曹明的寝室，记者只看到了一台电脑。曹明对记者说：“我们这一层楼基本上没有玩网络游戏的，最多就是在新游戏出来后尝试一下，不会常玩。也有人通宵泡网吧，但很少，考试前的几个星期更是没人碰游戏。”曹明所在班级有一位酷爱游戏的学生，《仙境传说》练了很多 99 级的高级账号，学习成绩也始终名列前茅。

曹明告诉记者：“选计算机作专业的男生，很多都是通过游戏接触电脑的，也是因为游戏而对电脑产生了兴趣，其中不乏希望毕业后能投身游戏开发的。但在学习的时候，大家心里都很清楚，玩游戏和学知识根本是两回事，不能混淆。”

记者采访了一位有着三十多年教龄的老教师，她认为退学的事情并不少见，但一所学校同时有三百多名学生踩在退学线上很不正常，校方有不可推卸的责任。

这位老教师告诉记者：“教育必须循序渐进、因材施教，我觉得上海大学在这两点上都没有做好。三个月学习一门课不现实，学生要有一个了解、认识、接受和提高的过程，否则很难保证教学质量。在教师、教材没有做好充分准备的情况下就实行短学期制，学校有些急功近利。”

老教师还指出，学校对学生要有人文关怀精神，要以人为本。“宽进严出的做法没有错，但学校不只是执法者。中国的大学生心理往往不成熟，需要学校在管理上加强责任心，多和学生交流，多关心、鼓励、批评学生，而不是简单地开除了事。”

苏昊毅博士认为公众把教育失败归咎于游戏是一种推卸责任的做法：“校方推卸掉了自己的教学责任，家长推卸掉了自己的监护责任，学生也推卸掉了成长的责任。”

（文中学生姓名均为化名）

后续

记者在截稿前得到消息称，上海大学已将原先的 81 人名单缩减为 71 人，部分教师，包括个别学院领导，因督学、教学不严而受到学校处罚。上海大学还表示，为体现教育学生的宗旨，学校已出台一系列过渡政策，给愿意努力的学生以机会。



退学事件在上海引起不小的反响

评论：游戏不是挡箭牌

国内某知名游戏网站有一个栏目叫“社会广角”，收录的是全国各地的大众媒体对游戏的报道，这其中，绝大多数都是对于游戏的负面报道。“沪八成青少年犯罪与暴力网络游戏有关”（新华网）、“香港四成青少年失控，沉迷网游虚拟世界”（人民网）、“少年为获两枚游戏币杀人抛尸”（新浪网）、“儿子的魂，被电脑游戏勾走了”（解放日报）、“沉迷于网络游戏，抢完钱竟然还想炸大楼”（千山晚报）……类似的耸人听闻的新闻正以平均每天五六篇的速度增加。

这类新闻有两个共同特点，一是将游戏与违法犯罪行为或违背道德的行为联系在一起。中央电视台《今日说法》栏目去年暑期有一期节目题为“另类青春”，讲述了湖南省衡阳市的七名未成年人结成抢劫团伙的案件。整个调查过程只字未提游戏，而该节目在网上流传后，标题竟被改为“暴力网游恶果，七未成年人结成抢劫团伙”。

二是文中的主人公大多身份模糊，没有真实姓名或居住地，旁人想去求证也找不到地方。例如《武汉晨报》刊登的一条题为“沉迷于网络游戏，只知道网名却忘了真名”的新闻，文中的主人公是“11 岁男孩王小明（化名）”。

对此，一位业内人士不无担忧地说：“（社会广角）这样的栏目，是编辑在无偏向意识下长期搜集的结果，从中我们可以清楚地看出大众媒体对于游戏的敌意态度。”

上海大学的这次退学事件，最早见于 12 月 15 日上海《新闻晨报》一篇题为“上海大学 81 名学生未修完学分遭退学”的新闻，该报道对退学事件作了客观介绍，并未提及游戏与退学之间有任何关联。

12 月 22 日，上海《新民晚报》再次报道了这一事件，新闻标题陡然变为“81 名大学生沉迷网游被退学”。该记者写道：“网游，为我们带来身临其境的欢乐，也为那 81 名学生带来了退学……” 文章结尾处还记述了一位两年前因玩电脑游戏而被退学、今年重新考入上海交大的学生。记者缘何认为这 81 名大学生是因“沉迷网游”而被退学，从这篇报道中我们无从得知。

12 月 29 日，中央电视台新闻频道播放了上海东方台录制的“沉溺网络耽误学业，81 名大学生被集体劝退”的电视新闻。次日，《北京娱乐信报》引用该新闻，刊发了一条题为“因为沉迷于网络游戏，上海 81 名大学生被集体劝退”的短讯，指出：“许多学生家长认为，导致学生考试不及格直至最后退学的罪魁祸首，就是网络游戏。”有趣的是，电视新闻中另一句至关重要的话——“不过，学校和学生也认识到，网络游戏只能是成绩不好的借口，并不是最根本的原因。”——却被有意无意地忽略了。

大众媒体掌握着公众舆论的导向，千千万万的家长、老师都是忠实的读者。自四年前《光明日报》创造“电子海洛因”一词起，游戏已经背负了太多太多的罪名，再多几条本无所谓，但若因此而令真正的“凶手”逍遥法外，那倒真会成为游戏的罪过。

青少年在社会中属于弱势群体，以青少年为读者的游戏媒体，自然也是弱势媒体。我们无意为游戏的负面影响辩护，也无力去批评那些凭主观意愿为游戏强行套上罪名的媒体。我们只是想通过这次对退学事件的调查，告诉所有青少年和对青少年负有教育责任的人：游戏不是你们的挡箭牌。■

A

■名称 Age of Empires III	■制作 Ensemble Studios	■上市 2005 年第四季度
■类型 策略〖ST〗	■代理 未定	■版本 英文版

AGE of EMPIRES 帝國時代 III

帝国时代Ⅲ》（Age of Empires III，后文简称 AOE3）早在两年前就已经开始制作，过早投入宣传会造成玩家兴趣在无尽等待中消失殆尽，故游戏的开发一直处于保密状态（其开发代号为“Rocket”）。近日，AOE3 项目组首席程序员 Dave Pottinger 和制作总监 Greg Street 接受了国外专业媒体的采访，尽管游戏尚处于特性生成阶段，但大体框架也已经显现在了世人面前。



探索世纪

作为 AOE 系列的第三部，AOE3 将目光放在了从 1500 到 1850 年这段时间，也就是“帝王时代”到“工业革命”之间。哥伦布的伟大航行促成了新旧大陆之间的融合，当然，完成这个过程的是欧洲殖民者带来的宗教、火器与杀戮。游戏没有必要背上如此沉重的主题，你的目标是率领欧洲八股殖民势力中的一个，从北美或者南美登陆，将祖国的旗帜插遍美洲这片广袤富饶的大地。

作为神秘大陆的殖民者，你的任务并不是步步为营，而是率领自己的军队去探索。除常规的剧情模式外，游戏提供了全新的征服模式。征服模式类似文明系列，在选择民族之后，你将以殖民地为大本营向任何蕴藏财富的土地扩张，所有的战斗都是直观的。这个模式下的内政并不复杂，游戏加入了“Home City”概念，“Home City” 就是宗主国的首都，你可以利用它来研发新的科技，每场战斗结束后都会获得从宗主国运送来的补给品，前提是你能保证战斗的胜利。根据玩家的资源搜集、杀敌、领土扩张情况，玩家会获得一定的经验值，届时“Home City”可以自我升级，升级后的“Home City”能够提供更高等级的研发项目。征服模式下的“Home City”最多可以升到 100 级。

霸权世纪



更多的土地、更大的野心……为了争夺美洲的支配权，欧洲各股势力在新大陆上展开了一轮又一轮角逐。目前已经完成民族特性设定的国家有三个：英国、法国和西班牙，他们具有各自鲜明的民族优势。

英国在经济上具有强大的优势，其村民的劳动速度是全游戏中最快的，资源开采方面也有属于自己的独特科技。手持滑膛枪的红衣军方阵（Musketeer）可以将英国的军事优势保持到工业革命前。英国还可以逆向研究中世纪的科技，英法百年战争中大显神威的长弓手也可以穿梭时空隧道，给百年后的法国士兵再补上一课。法国使用民兵（Coureur）进行资源采集，他们有轻步兵的战斗力，但价格只有轻步兵的一半，这就意味着前期RUSH对于法国几乎是不可能的，而法国则可以任意RUSH对方。历史上法国殖民者使用火药与葡萄酒来扩张自己的土地，他们很重视和土著人的交往，游戏中同样保留了这一特性，征服模式中法国人能以微小的资源代价换得土著人的援助，而在对战模式中，操作法兰西的玩家可以征召中立土著势力参与作战。西班牙的特色兵种Redoleros使用圆盾和短刀作为武器，在火器普及前能够构成对敌方步兵的压倒性优势，发达的海上运输也使得殖民地能够快速的从宗主国获得补给。

战火世纪

AOE3将强调阵型的运用，战场从混乱的散兵队列变成了数支方阵之间的较量，你依然可以用混编的老办法来战斗，但这样所带来的结果是致命的。Greg Street举了一个例子："在AOE2中，长矛手被设计成骑兵的克制兵种，对步兵的作用几乎可以忽略不计，五个步兵与五个长矛手组成的队伍可以轻而易举的击败十个长矛兵，而在AOE3中，十个长矛手组成的方阵可以将对方像串肉串一样杀死。"Greg Street同时承认，游戏的战斗乐趣主要集中在冷热兵器共存的时代，当线膛枪普及以后，后期的战斗就变得简单化了。兵种职能之间的区别更大，当使用发射速率较慢的滑膛枪进行射击时，齐射完毕后需要使用后方的长矛方队进行掩护；贴身战前需要用重骑兵将对手的队形冲散……兵种特性的互补是AOE3所倡导的全新游戏方式。新引擎能够实现坡面的真实物理作用，玩家可以利用坡面躲避对方直射火炮的覆盖，或者隐藏自己，炮兵也可以利用地形发挥更大的优势。在以往作品中，炮兵更多是在攻城战中使用，野战中它所杀死敌人往往比误伤的自己人多不了多少，本作中的炮兵成为了战场的真正主宰者，它的射程会令人大吃一惊。





"Home City"概念在对战模式中依然存在，本作取消了伐木厂、城镇中心等常规RTS游戏中的必备生产元素，取而代之的是一个Home City界面，科技的研发、升级都是在其中完成的，这限制了兵海战术的使用，也正是因为这个原因，高等级的"Home City"并非会让胜利的天平朝玩家倾斜，玩家对兵种的调度才是决定性因素。

华丽世纪

AOE系列细腻的画面给我们留下了深刻的印象，彻底3D化的AOE3同样不会丢掉这个传统。AOE3使用了Havok引擎（HL2玩家应该知道它的意义），这就意味着RTS的物理特性将到达一个全新的高度，跳弹、爆炸的冲击波、地形带来的优势、炮弹掀起的碎块……这些特性会让玩家尖叫连连。红衣军方阵的齐射、炮舰的怒吼，它们产生的光影效果都会在High Dynamic Range（高级动态范围）的渲染下更为自然、逼真。

■（文/十大恶劣天气）





A

■名称 Battlefield 2 ■制作 Digital Illusions ■上市 2005年02月
■类型 动作〖AC〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



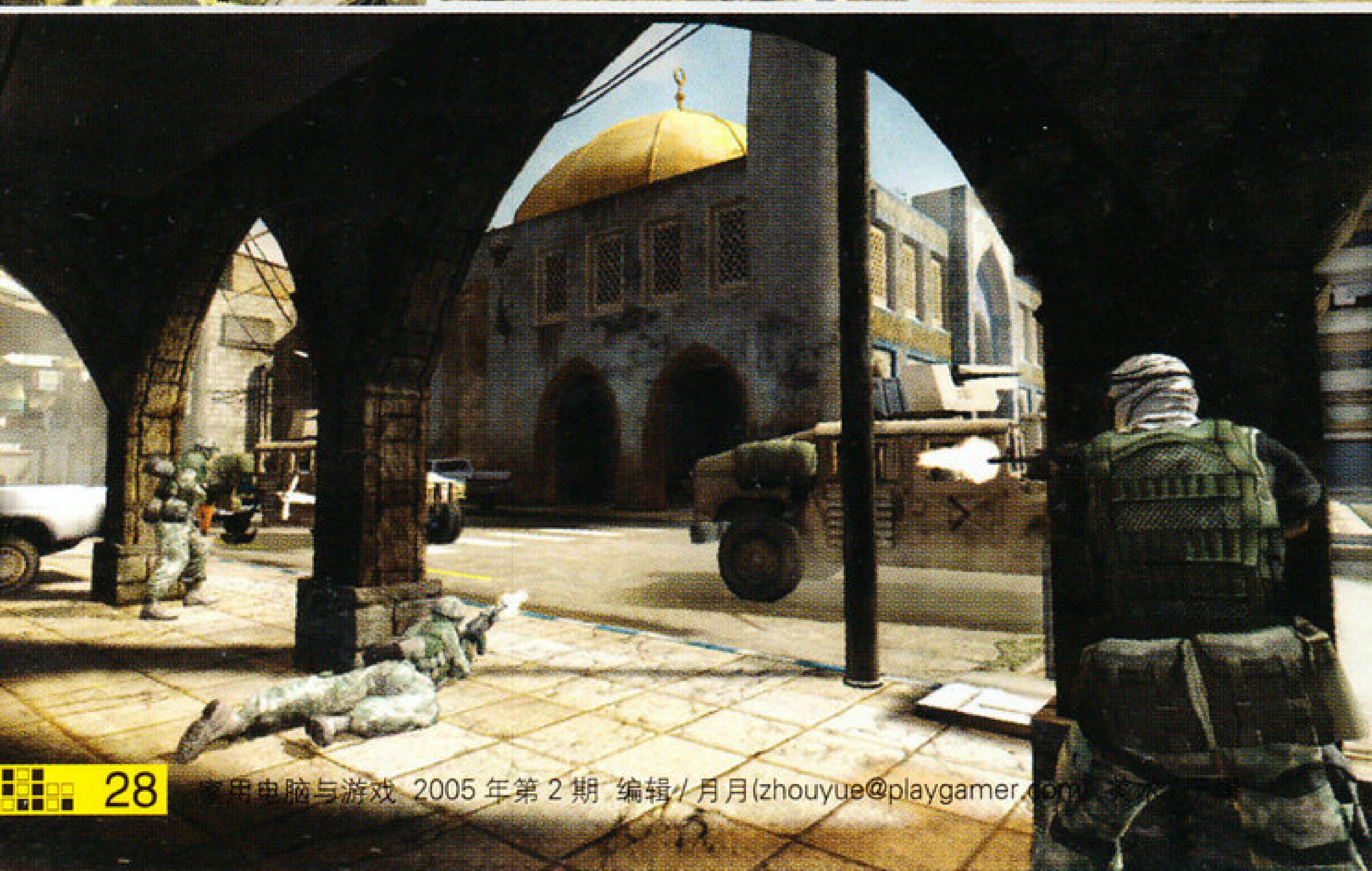
尽管包含了大量的革命性设计，Digital Illusions对《战地：越南》（Battlefield：Vietnam）的定位仅仅是"Battlefield 1.5"，真正的重头戏——《战地II》（Battlefield 2，后文简称BF2）将于明年初上市，作为EA2005年多人游戏发展计划的重头戏，BF2继承了《战地1942》中高强度的多人对战模式，并加入了更多有趣的游戏方式。此外，项目总监Scott Evans在与Gamespy的访谈中提到，本作会追加对单人模式的支持度。

今日的战场

在经历了二战、越战之后，BF2将战场设定到了21世纪初，也就是今天。本作的世界观类似《命令与征服：将军》（Command & Conquer：Generals），由美军、中东联合体和幻想势力组成了三足鼎立的舞台。三大派别的武器装备是独一无二的，其中美军参照了海军陆战队，你可以使用海军陆战队的全部步兵、装甲和空军装备。

BF系列的战场范围之广相信已经给大家留下了深刻的印象，这种设计完全是为激烈的多人对抗设计的，但在参与者人数不足的情况下，火爆的对抗就沦为了旷野中的狙击战。本作中的战场地图会根据在线人数动态变化，在人数不足十人的情况下，当前地图会缩放到其实际范围的十分之一，并且双方无法使用空军（因为飞机刚起飞就出界了）。这个全新设计可以保证对战的火爆度。





制作组对外演示的阿尔发版中包含了一张名为"沼泽地"的野战地图，它位于也门边境，是一个典型的中东地图。双方的基地包括一个重工厂、一个精炼厂和一所民营，基地周围有自动发射的固定火箭发射台和由M1A1坦克改装的单人操作炮台。基地外围环绕着一堵厚厚的混凝土护墙，只有两个出口通向外面，这种易守难攻的建筑格局可以增加游戏的平衡度。基地周围还有一圈战壕，其间分部着XM312重机枪。双方实际上是被一条峡谷隔开，中间只有一座桥梁可以通行，一方取得了桥梁的控制权，装甲部队就可以部署到对方领土上。双方地图上还分布有炮兵观察所、雷达站和四个雷区，双方的直升机场则围绕基地外围分布。在征服模式中，这些设施都是双方必争之地。

平衡的战场

本作的兵种延续了前作中的"七大兵种"：特种兵、狙击手、突击兵、火力支援手、工兵、医疗兵和反坦克兵，制作组针对其平衡性进行了调整，尤其是以往人见人恨的工兵和医疗兵，经过调整后的他们现在绝对可以成为玩家们争相扮演的角色。

医疗兵和工兵每次抢救士兵、车辆成功后都会得到分值，在"分数就是生命"的多人对战中尤为重要。医疗兵现在用"集体治疗大法"代替了原来事必躬亲的来回奔波，你可以选定十米半径内的任何己方士兵进行快速治疗。最有用的技能是他们学会了在补满HP的同时补满同伴的弹药储备（工兵抢修战车后同样能够加满炮弹数量）——本作取消了从战场上捡起弹药的设定，这让拥有新技能的医疗兵在战场上会享受到众星捧月般的待遇。在战场上，有什么东西能在扔出以后会吸引人争抢呢？当然不是手雷，而是医疗兵扔出的急救包，本作中的医疗兵可以像步兵投掷手榴弹一样扔出急救包，你完全可以一边掩护自己一边完成对队友的救助，这又大大提高了自身原本脆弱的生存能力。反坦克兵不再是发射五枚反坦克导弹就坐以待毙的一次性兵种，他们现在还装备一挺M249轻机枪，尽管它的火力不够威猛，但比起前作中的小手枪，它更能保障玩家在对方步兵的冲击中活着将最后一枚火箭弹射出去。本作的重装备都可以单人操作，无论是M1A2坦克还是F-18战机，你都可以轻松的驾驶他们，而不仅仅只是初代中的代步工具。步兵增加了"闪点行动"中的"加速跑"能力，可以用最高速度冲刺一段时间，以冲过对方的火力封锁地带，或是躲避炮火齐袭。



本作中还引入了军衔系统，步兵杀死敌人、反坦克手消灭装甲目标、工兵完成排雷、抢修都会增加经验值——严格的说这并不是升级，"升级"前后的士兵在外貌、能力方面没有丝毫的变化，这个系统旨在让高等级的玩家能够用上与身份相匹配的武器。步兵的初始装备MI6A2最后可以换成OICW，甚至是XM-8，狙击手可以从最基本的M40A1换装到XM109大口径反器材枪。当然换装也是可逆的，高等级士兵也可以回头挑选那些风格朴素的武器。

数字化战场

本作最引人注目的地方莫过于新加入的指挥官模式（Commander Mode），这个模式中双方军力在各自的指挥官领导下厮杀，指挥官可以由双方参与者中等级最高的玩家担任，也可以由一方选举产生。指挥官界面与参战者有很大不同，你所面对的不是直观的战场，而是一幅可以自由缩放的立体地图。我方的每一个单位和其视野中的敌方单位都会精确的显示到地图上，这非常类似一个传统的即时策略游戏。虽然玩家无法用鼠标直接指挥己方单位部署，但你可以通过公共频道、线上语音与各战斗组进行联系，下达作战命令。为了保证指挥的流畅度，玩家可以直接点击一个单位，然后在目标地点上再次点击，通过下拉选项选择占领、支援等作战命令，对方玩家的小地图上会立刻显示出目标地点，并通过简单的图标来判断出任务类型。对于那些抗命不遵的玩家，指挥官可以有将其线上踢飞的权利。指挥官之所以有发号使令的权利，在于他是游戏中唯一能够进行战场纵览的人物，他的强大能力也是普通玩家所不具备的。

卫星侦察（Satellite Scan）：双方各自拥有一颗间谍卫星，使用卫星扫描功能后，地图会进入五秒的全开状态，届时敌方任何军事部署都会一览无遗。当然，这个功能是有使用限制的。

无人机（UAV Predator）：无人机对于敌我双方都是隐形的，它可以在能量使用完之前将所看到的一切忠实的反馈给指挥官，指挥官甚至可以用无人机主观视角来看个究竟。每局战斗中你只能使用五架UAV，合理的使用往往会带来战略性的优势。

空运补给（Supply Container）：前文中已经提到，本作的弹药补给无法在战场中获取。当陷入弹尽粮绝时，指挥官可以空投补给包，运输机是完全无敌的，你不用担心它会被对方的战斗机射下来，但问题是，你投下的物资很可能为敌方所用。

火炮支援（Artillery Strike）：作为美军数字化炮兵的中流砥柱，M777E1可以将高爆榴弹准确的送往地图上的任何位置。每局游戏中指挥官拥有10次火力支援权限。为了防止用榴弹炮直接轰击对方基地，游戏中的火力支援目标只能位于己方视野之中，使用侦察卫星后会造成短暂的地图全开，这段时间也无法进行火力支援。

由于指挥官模式的加入，作战单位之间、作战单位与上级之间的沟通上升到了非常重要的地位。根据EA日前在内部服务器上的测试，在网速不低于1M的情况下能够流畅的进行四人之间的voice-over-IP语音对话。游戏以班为作战单位，同伴之间可以自由进行对话，并可以和队长对话，为了防止太多公共信息对队长的"骚扰"，队长可以使用红、黄两色的烟雾弹对组员直接下达作战命令，队长也可以直接与指挥官取得联系，即时的贯彻上级的作战意图。班组的名称可以由队长重新命名，这是一个很酷的设定，笔者非常希望率领自己的War Dog，或者Razgriz小队征战沙场。这些个性化的名称会显示在指挥官的地图上，用他们的实际行动来捍卫自身的荣誉。







插文

实弹演习会耗费巨额军费，并且可能带来伤亡，为此军事强国十分重视计算机虚拟训练。进入新世纪以后，瑞典一直奉行削减军费开支的政策，为此Volvo航天系统前任经理Arne Wittlov和前任高级指挥官Owe Wiktorin，及爱立信前任总裁Ulf Berg在联名写给首相的信中警告，如果不给瑞典的国防工业投入大量资金，本国的重型军工体系会遭遇崩盘，但国会不为所动，2005年国防部的重点项目不是新型战斗机的采购，而是研制一套基于"战地 II"引擎的陆军模拟系统。

负责系统研发的AerotechTelub公司表示，这个系统仅仅是从Digital Illusions购买BF2的游戏引擎，他们会对这个半成品进行大量的深度加工，使其能够成为一款专业的陆军模拟软件，而不仅仅是一个供人玩耍的游戏。AerotechTelub肯定了BF2引擎的特色：它能够提供范围巨大的战场与真实的地形地貌，这是军用模拟软件必须具备的要素，BF2最具特色的Commander Mode将用于培养指挥员的步兵战术与空地协调能力。由于BF2引擎的所有者是Digital Illusions（而不是EA），这次的出售会给Digital Illusions带来不小的利润。而瑞典国防部也可能为此省下一笔资金，军方一名发言人这样说道："一套具备SPP技术的陆军模拟训练软件及其配套装备，其造价将超过10亿元，而使用Digital Illusions所提供引擎进行自主研发的开发费用，与前者相比几乎是可以忽略不计的。"相信BF2引擎的出售绝对是一个"双赢"的选择。

美国参众两院曾提出质疑：美军的数字化装备日趋复杂，官兵适应这些装备需要多少时间？美军第4骑兵师——第一个数字化师的士兵当场回答：两个月。当问其为何能如此快时，这位士兵说：这些跟我入伍前玩的计算机游戏差不多，所以很容易。士兵的回答引起了美国陆军的高度关注，使得利用电子游戏训练士兵在军中越来越普遍。军方使用民用游戏软件进行训练始于《三角洲特种部队》，但这种单兵种、缺乏细节的模式注定不能满足军队训练的要求，事实上DF的军用版也仅仅在国民警卫队之类的准军事组织昙花一现。依靠完善的武器系统和真实的环境，《闪点行动》成为了第一款用于军事训练并获成功的游戏，其军用版名称为《Virtual Battlefield System 1》。另一款大获成功的步兵战术软件《全频战士》的军用版《Full Spectrum Command》则成为了最贴近实战的游戏——在游戏版还没有问世前，其军用版就出现在陆军军事学院的训练场上，而在驻伊美军的娱乐房内，《Full Spectrum Warrior》也是XBOX游戏机的必备软件，即可以放松自己，又不用担心被子弹射杀，还能锻炼自己的步兵战术，难怪大兵们争相抢夺这样一款软件。■

B+

■名称 Commandos: Strike Force ■制作 Pyro Studios ■上市 2005年春季
■类型 动作〖AC〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



COMMANDOS 盟军敢死队：打击力量 STRIKE FORCE

盟军敢死队”回来了！听到这个消息，广大的“敢死队”迷们一定会非常高兴。不过……时间还没有确定，大约是在今年春天的某个时候，PC、PS2和Xbox三个版本的游戏将同时推出。“敢死队”还是当年“技惊四座”的老“敢死队”，品质自然让人没有话说，只是与原先的“盟军敢死队”相比，一个最大的变化就是新作《盟军敢死队：打击力量》（Commandos: Strike Force，后文简称CSF）将是一款FPS作品。你或许会问，为什么“盟军敢死队”系列在游戏类型方面突然做出如此的变化呢？下面，还是先听一听游戏开发者怎么说……

“将先前‘盟军敢死队’系列游戏中灵活的战术因素与FPS游戏中紧张的动作因素相结合，CSF将为战争类游戏提供一种更为完美的体验。CSF的开发制作是我们最为看重的一项工作，并且我们相信这款游戏将为二战游戏建立一个全新的标准。”在某种程度上说，我感觉我们得同意Pyro Studios首席执行官Ignacio Perez的说法。这种“更为完美的体验”将使得游戏更为动态化和引人入胜，但是我们现在只是猜测，唯有时间可以证明，这是不是一个正确的决定，一次给“盟军敢死队”系列增加新鲜血液或者说是振兴的机会。目前，尽管将颇受欢迎的即时战术游戏变成主视角射击作品的想法看起来非常有趣，但是多少让人感觉有些牵强，或许是开发一款新的动作射击“敢死队”要比制作一款令人满意的即时战术“敢死队”续作容易一些。

讲完了全新“敢死队”的最大变化，接下来说一说这款最为经典、最受欢迎并且难度最高的二战游戏系列最新续作的其他特点。在游戏中你将再次被派上第二次世界大战的战场，穿越法国、苏联和挪威来完成一系列的任务。尽管游戏类型变成了主视角射击，但是游戏概念的变化并不意味着否定“盟军敢死队”系列的招牌，比如战术游戏的玩法。游戏开发者承诺将为玩家提供大型开放性地图以及各种各样的任务目标——“盟军敢死队”当初就是以一系列的多样化任务目标达成而出名的，因此在这一点上玩家应该不会失望。至于游戏中的关卡也是非线性的，玩家可以自己决定采用何种方法和途径来发展剧情并完成任务。此外，玩家还可以控制着三个不同的敢死队员，绿色贝雷帽、狙击手和间谍。

绿色贝雷帽解决问题总是直截了当，这个角色可以看作是老练的特种兵战士，他始终是每次行动的核心。而狙击手虽然不具备绿色贝雷帽致命的近战技能，但是他具有着钢铁般的意志和坚定有力的双手。在进行远距离战斗的时候，他的位置是无可替代，据悉狙击手还能够“屏气凝神”（hold breath选项），可以使其射击更为准确。至于间谍依旧具有藏身的能力，悄悄行动，从阴影中向敌人发动攻击。

由于三个角色具有着不同的技能，因此使得他们更适于分别完成某些特定的任务。基本上，任务可以分为动作（Action）、渗透（Infiltration）和隐秘（Stealth）三种模式，其间包括诸如破坏设施、绑架将军、营救囚犯等各种各样的行动。要完成这些任务目标，你需要将不同武器的使用和战术技能巧妙地结合起来（或许还有一些盟军部队的帮助），这样才有机会获得成功。如同在前作中一样，你可以自由地选择前进路线并做出自己的决定，开放性地图为你提供了解决同一难题的多种途径，以及不同枪械战术性组合使用的可能性。而你的敌人也将根据你所选择的行动方式做出不同的反应。正如游戏开发者所说，“你的所有行动都将引起不同的反应。”

如今，Pyro Studios面临着严峻的考验，由于一些主力成员的离职对游戏开发造成了相当的影响，不过，好在Eidos和Pyro Studios的游戏开发者都颇为自信，“‘盟军敢死队’系列作为最受欢迎的二战类战争游戏，长期以来地位丝毫没有动摇。同时，Pyro Studios在游戏的开发制作过程中，也积累了丰富的经验。随着游戏系列的发展，我们确信CSF将是迄今为止‘盟军敢死队’系列中最为出色的一个作品。”■（文/Oscar）







战神：狂神天威Ⅲ》（Warlords：Battlecry 3，后文简称WB3）延续前作的世界观，故事依然发生在玩家熟悉的伊瑟利亚大陆。贪心的塞伦提亚商人，为了寻找心目中的金银岛，偏离经商路线，来到南方大陆。入侵者杀害原住民似乎是历久不变的常态，塞伦提亚商人为了掠夺财宝，大举屠杀当地原住民（本作的新种族——蜥蜴族），原住民为求自保，前往北方求救，但是鲜少离开南方的他们，率先找到的对象，不巧却是对于涉入人类事务毫无兴趣的高等精灵，高等精灵一如往常拒绝原住民的请求。万没料到，原住民求助未果，竟一怒之下召唤来自异世界的魔王。这个莽撞的举动不仅害得在场所有生命当场死亡，也将伊瑟利亚推向毁灭的命运！

个性化英雄的诞生

英雄在WB3中具有相当特别的意义。游戏中，多数关卡虽然失去英雄仍然可以继续游戏，但是军队士气已经涣散，败局几乎已定。而这位英雄的一切属性都是由玩家决定的，单从外貌来看，玩家可以选择英雄的姓名、面孔、外形、声音；随后玩家还要确定英雄的种族、职业，每次升级之后，更需合理分配能力和技能点数。

游戏将剧情模式分为主线和支线两部分，为了满足任务对级别的要求，玩家可以利用允许不断重复进入的支线关卡，这样就可以轻松达到练功升级的目的，而不用在主线关卡里耗时间杀敌人，另外由于敌人英雄死亡以后会变成宝箱，练功之余也可以顺便捡宝物、赚军饷。


象兵团出战胜利手到擒来


全部研究完毕能力大幅提升

种族差异

WB3共有16个种族，其中蜥蜴族、虫族和瘟疫族为新种族，骑士一族和帝国一族是前作的人类分裂而来。每个种族不但在兵种、建筑与研发几乎无一相同，连资源的消耗量也大不相同，刚接触的玩家可能会误会资源消耗不均，平衡度调整不当，其实，每个种族需要的资源各不相同，并不需要全面采集。这一特性在多人模式中具有特别的意义，玩家可以事先与队友选择互补的种族，互相交换彼此不需要的资源，达到互相支持或陷害的效果。除了战斗上的差异，种族和职业的不同，都会对剧情造成影响。玩家可以在剧情模式中看到不同种族的英雄面对同一件事情时，不一样的反应，由此更加突出了英雄这种特殊角色的个性。


战役选择地图


忠实记录每次战役的旅行日志

技能学习需谨慎


严阵以待


梦幻气息十足的妖精族建筑物

WB3的英雄可以选择的职业共有28种，数量之多相当少见，且完全没有对种族与职业搭配做任何限制，虽然某些种族担任某些职业时会有先天的不足，但通过后天艰苦的训练也可以令人满意。

英雄可以学习的技能同时受到种族和职业影响，技能采用点数分配制，学习的条件只有英雄等级限制，没有先修技能限制，所以不会发生为了学习某一技能，不得不先将点数浪费在另一个不想学的技能上面。种族技能分为提升个人基本能力与提升军队士气两大类；职业技能则主要是用以提升英雄的职业能力。

融合世界背景的设定

WB3中的16个种族都有一套属于自己的科技和兵种，名称、外貌、功能和属性各具特色。研发科技的目的主要是为了研发新兵种；提升兵种和英雄能力；提升军队上限。兵种方面，为了不使基本能力值强的种族独大，造成不平衡现象，WB3在延续传统战略游戏中的相克设定外，还融进了世界背景设定，根据种族背景特征表现出更细腻的搭配方式。■（文/DSotM）


红龙偷袭的对象是我军的城堡


火山口之战

B+

■名称 阿猫阿狗Ⅱ ■制作 软星科技 ■上市 2005年第二季度
■类型 角色扮演〖RP〗 ■代理 寰宇之星 ■版本 中文版

阿猫阿狗2 TUN TOWN

重回1998年，重回盛产南瓜的木桶镇，重回那个混乱又轻松滑稽的猫狗世界。当然也许对于一些新加入玩家行列的朋友来说，"阿猫阿狗"是一个陌生的世界，但对于那些木桶镇曾经的游客来说，这个妙趣横生的现代派故事，丝毫不输于以"双剑"为代表的侠骨柔情。眼下木桶镇又有"大事件"爆发，现在就让我们来看看这个另类的国产RPG续集《阿猫阿狗Ⅱ》又将爆出什么猛料来吧。



木桶小镇的新冒险

二代的故事仍然发生在那个盛产南瓜的木桶镇上，主角依然是现代少年和那群可爱的猫猫狗狗，游戏故事发生的时间是在前作的十几年后，一个既接近现实又充满幻想的时代，而且游戏中会充满温暖的生活气息和浓浓的人情味。可以说，老鸟们以往的RPG游戏经验在这里将完全失效，因为这是一个你从来没有见过的时空环境！在全新的环境中，感受着面临一切未知事件的好奇和紧张，那似乎也正是你初试RPG的那种兴奋。







2D还是3D？轻松最重要！

时隔8年，《阿猫阿狗Ⅱ》将会以崭新的面孔出现在新老玩家面前。为了使游戏的画面生动且充实起来，制作者抛开了2D的呆板，而采用了艳丽的3D画面，此外，为了保持系列所秉持的轻松可爱风格，游戏又使用了时下流行的卡通渲染技术，向玩家展现出一幅简单明快的画面。如果你早已经对那些冰冷阴暗的铠甲和地牢迷宫感到厌倦的话，那么木桶镇一定是调整心情的最佳去处。





木桶镇新一代建设者

如果说，在"仙剑奇侠传"系列中制作者以压榨玩家的眼泪为目标，那么现在这些疯狂的家伙又要来个超级大逆转了，他们将拼尽全力在玩家的嘴角拉扯出笑容来。当然有木桶镇的众多个性角色协助，嘿嘿，这项工作必定会进展顺利。游戏中这些动画化的角色可不仅仅只会扮可爱而已啊，他们丰富的个性连一些人气动画中的人物都要自叹不如了。玩过一代的朋友还没忘记那位名符其实的闪腰侠吧？想知道这位改行做正义英雄的退休公务员如今有了什么变化吗？或者你想让自己家的宠物向整天快乐无忧、大脑记忆"内存"只有8兆的毛姐学习保养毛发？还是有志于地球和平、环境保护，想加入拯救地球协会，向"伪原始人"杰西学习在战场上劝架的绝招？这些老牌演技派明星重出江湖，必定会有更精彩的演出！即便路人甲这种程度的NPC都加入大量的个性动作，小心别看花了眼，分不清哪位才是主角了哦！



木桶镇旅游快车即将启动

木桶镇目前尚在建设当中，另外一些精彩活动也正在筹备中，届时将有某个神秘的明星组合也将登台演出！想知道进一步的小道消息吗？想一睹少女明星组合的风采吗？敬请关注后续报道……最后再有一个好消息告诉大家，几个月后木桶镇旅游热线就要开通了，同时新建的旅客候车室（http://www.softstar.sh.cn/cd2/）已将全面竣工，等车的时候一定会听到不少木桶镇过往的趣闻，说不定还能买到最新的木桶日报呢。■





热血王子的冒险历程，缥缈梦幻的白衣仙女，瑰丽华美的魔法画面……深受玩家欢迎的奇幻类型游戏又有引人注目的大作《新月剑痕》问世了！细腻紧凑的剧情设计与策略性十足的战斗模式，将把玩家带入异想"源朝"世界展开精彩刺激的冒险历程。作为智冠"北研"潜心开发的作品，《新月剑痕》是2005年值得关注的一款中文RPG。



源起

自从源朝建立以来，虽然一直采用皇族世袭制度，但总无法维持永久和平，为了避免战乱再发生，而有了对继承皇族资格男子审查的办法——"皇族试练"！二太子李鹞便是按照此惯例，在年满二十岁后踏上了历练路程，揭开故事序幕。在追寻过程中，一段段神秘刺激且充满惊奇的冒险接踵而来，但究竟所发生的一切的旅程，会指向什么样的结局呢？



源氏宗亲介绍

李鹞：源朝的二太子，游戏中的第一主角。活力十足且热情充沛，不但没有皇公贵族的傲气，反而还是个平易近人的热血青年。也正因为他的善良，在冒险路上接获许多伙伴协助，即使再大的困难也总能轻易化解，完成最终使命。

李延：炽天城城主之子，出外历练人选之一，是李鹞的堂哥，对于通过皇族试练与掌握帝权，有着更深的执着，是游戏中的重要反派人物。

李凤仪：杏花村有名的酒铺女老板，为了追寻过往的仇恨，与李鹞等人一起踏上旅程。貌美如花且具有男子般的洒脱气度，但在姣好的外表与坚强的性格背后，似乎还藏有一些她不愿触及的过去……

李屏儿：梦幻般的女子，自幼生长于海上孤岛，加上天生双目失明，更加深与人相处的距离感。而孤岛上的生活，使她练就与动物通话的本事，在她身边的白雕便替代她的双眼为她指路。







全面进入源朝世界

●剧情转折与多重结局

游戏中是一个以"灵力"为基础架构的的东方奇幻世界，藉由李鹞的历练过程，来帮助玩家完全融入这一个与现实完全不同的虚拟梦幻中。在细致的剧情铺陈中，还穿插了许多不同的选项与重大分歧，这些细微的选择不同，都将会引导玩家走向截然不同的结局。另外游戏还特别采用了独特的平行剧情系统，来强化剧情的张力与深度。所谓的"平行剧情系统"，就是玩家进行第二轮的游戏时与第一轮游戏相比，将会发现一些不同的部分，如之前未曾发生过的事件，或新取得的道具物品等。这样类似一些日本家用游戏大作"二周目"的通关设定增强了游戏可玩性，而剧情环环相扣的部分，将引导玩家走向真正的结局。

●千变万化的技能训练

想要通过皇族认证，必须熟练几项技能才行。游戏中共有十八项技能设定，玩家必须通过不同NPC学习。所有技能都与战斗有直接或间接的关系，随着不同技能熟练度的成长，还会有额外的招式或功用。除了李鹞本身外，一路上加入的伙伴也都有许多战斗技能等待玩家学习，让玩家充分体会丰富多样的角色育成乐趣。此外，酿酒、配药、铸剑、锻造等物品组合生活技能，对游戏进程和人物培养都有十分重要的影响。

●策略十足的互动

游戏中的人物、动物、妖怪都有抗性与攻击性的分别，共分为水、火、地、风、光、暗、心、毒等项目。只要针对敌人的弱点攻击，便能达到事半功倍的效果。玩家还可以李鹞为主来发动不同阵型，以对付不同类型的敌人。在《新月剑痕》中的策略性不仅体现在战斗方面，征途上的队员关系也必须要处理好哦！如果队员关系良好，战斗中将产生帮助攻击格挡和激励会心一击等作用，相互补血会有较好的效果。平时可以给予同伴礼物，增加友好度，但若送错礼物就会有反效果。游戏中的敌友关系，玩家都需要用心去经营。



●搬有运无谋取暴利

《新月剑痕》中有个有趣的设定，就是每个城镇的物价都不一样，甚至随着时间变化也会有些微波动。在源朝的世界里，玩家可以利用这个设定搬有运无，赚取差价来筹得优厚旅费，再配合杀价技能，更能获得可观的利润。随着游戏进程中队员人数增多，这个功能除了让玩家体会买卖的乐趣外，更能保证行程花费永无后顾之忧。

●真实的宝贵光阴

《新月剑痕》中拥有真实时间设定，即使玩家什么也不做，游戏时间也会不停流逝。地图将随着时间不同产生明暗变化，各个城镇的村民都拥有自己的作息规律，某些怪物还具有特定的出没时间，甚至随日夜产生强弱不同的变化。玩家在不同时间进入游戏，将会有全然不同的新奇遭遇。■



A+	■名称 World of Warcraft	■制作 Blizzard	■上市 2005 年 2 月（国内内测）
	■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗	■代理 第九城市	■版本 中文版



重返艾泽拉斯
《魔兽世界》出征集训

跟三个月前懵懵懂懂步入“魔兽世界”时的游骑相比，现在的他似乎已经有了些许不同。在100多天以来的日子里，他几近100%的法定假日、所有游戏时间中超过90%的CPU占用率、以及损失的睡眠中80%的部分，都献给了《魔兽世界》的“测试”工作，也许他终于找到了那些热衷于公益事业的人们能够乐在其中的一些感觉吧。从北美服务器的测试转战到韩国服务器的测试，然后又自告奋勇成为家游WOW测试团的成员参加北美服务器的体验游记活动，他身后留下了不知多少个十多级的游戏人物在虚拟的世界中苦候重见天日的时刻——他好像总是在这样的阶段“移情别恋”，忘记问他上次他那个《天堂Ⅱ》的法师因为失足从海船上落水淹死后有没有转生了，嗯嗯……

不过，如果现在有人问他《魔兽世界》到底有什么好玩的，他却不像以前那样能够信心十足的立即给出“标准答案”了。用他的话来说，就是《魔兽世界》中蕴含了太多游戏乐趣的可能，所以无法像PLAYMARK年度评奖那样在一个类型的命题下给出推荐。他曾在冰天雪地的湖边一个人钓了100多条鱼，那感觉就像真的在野外发现了休闲妙处一样；他也会在跟队员奔袭任务的途中随时脱离队伍去树从山坡上采摘药草，一边对着渐渐跑远的队友说着Sorry，一边打心眼里为资源没有被浪费而心花怒放；他宁愿用跑路的方式也舍不得花1块半银币乘坐一次狮鹫捷运，第一次坐地铁穿越区域后还疑神疑鬼以为被“敲诈”了所有两位数以上的现金（其实他根本就忘了自己原本的银币就没到两位数），但练附魔技能拆绿色魔法装备却毫不手软；他当术士的时候羡慕一往无前刀光剑影皮糙肉厚的战士，当了战士却被法师远远的吸光了生命而倒在大路中央……15级真是《魔兽世界》的人生转折点啊！他近来感慨最多的就是这一句。而他在家游WOW测试团中的战友，正跟他隔着The Great Sea在对面的“卡利姆多”大陆上奋战——这可是PVP服务器，想要凭着十几级的水平穿越联盟的阵线渡海会师？即使是这些初哥也明白那是多么荒唐的臆想。“不过如果你正要开始自己在《魔兽世界》中的伟大冒险，那就听我说说吧……”看着游骑拿出一副老战士的模样，是不是所有RPG的新手村都有那么一位老人家会这么跟主角搭讪的?!

WOW第一问：你准备玩什么？

你讨厌网游的第一理由是什么？

无休止的单调练级，无聊的任务，疯狂的人与人之间级别、金钱、地位、权势的攀比……

OK OK，也许你应该选择《魔兽世界》的“角色扮演”（RP）服务器。既然大家都在按照暴雪那帮游戏天才们安排好的伏笔去探索艾泽拉斯雄奇险峻的山河，谁快点谁慢点儿也就无所谓了，慢慢作你的任务，修炼你的英雄，按你自己的心情节奏去打发闲暇时光吧。

不过对大多数人来说，在“魔兽世界”对立的联盟与部落阵营之间体验一下危险的刺激，这也是不错的事情。游戏中的“普通”（Normal）服务器正是为这些人准备的。你可以攻击处在对立阵营的NPC，而当与你处在同一阵营的NPC遭到攻击时，你就会收到系统信息，通知你某某城镇或地域正遭受攻击！想想这可能是一群人类十字军或是部落的巨魔亡灵正在蜂拥而来，每个角色背后都是一群活生生的玩家，而你又岂能坐视家园遭受无情的洗劫？哈哈，是不是有些身处战争年代热血沸腾的感觉？但基本上玩家之间要想在普通服务器中进入PVP状态——可以被玩家攻击和攻击PVP状态的玩家——只要攻击对立阵营的NPC，或者输入/PVP指令，或者协助PVP的玩家，均会进入PVP状态且保持5分钟的时长。总结来说，普通服务器中处在PVP状态的玩家，将会被对立阵营的玩家或同样处于PVP状态的玩家攻击，但你也完全可以避免被动进入PVP状态，因而不会受到任何玩家攻击。

至于PVP服务器则是联盟和部落两大阵营处在战争状态的服务器，当玩家进入新区域时会收到提示，告诉玩家这是属于哪一方的领地，小地图上所标出的区域名称也会藉由颜色来表示其领地状态：绿色表示“友好”，橙色表示“中立”，红色则表示“敌对”。玩家在其所属阵营的区域是不会被动进入PVP状态的，除非他们主动攻击对立阵营的玩家或手动开启PVP状态；当玩家处在敌对区域或中立区域时将自动进入PVP状态，可能随时遭到玩家的攻击。无论何种方式进入PVP状态，都会保持5分钟的时长。



世界环游示意图

这里只列出了大区域的公共远程交通路线，还有大量城际捷运路线就需要玩家细细探索了。

蓝色：联盟阵营海船路线，选择矮人/地精则会处在交通枢纽的铁炉堡地区。

红色：部落阵营飞艇路线，选择亡灵则会处在交通枢纽的地下城地区。

黄色：中立海船路线，双方阵营均可利用的路线。



拍卖所是最好的购物及出货场所，每个人都会告诉你与NPC买卖有多亏，嘿嘿~

WOW世界观：联盟还是部落

阵营 联盟还是部落?这样的阵营选择在游戏本身来说并没有太多的区别，两大阵营各自拥有4个种族，相关的职业特性也大体相当。其最大的影响大概就是造成了两大"政治势力"的对抗格局——分处不同阵营的玩家之间无法组队、交易和共同创建公会，彼此之间甚至还有"语言隔阂"，除非双方都掌握了同一种语言（在游戏中有机会学到新的语言），否则游戏中无法解读对方的谈话信息。为了能和朋友一同组队游戏，别忘了大家共选同一阵营的角色。

出生地 在创建你的角色时，应该知道不同的种族会把你放到不同的出生地。对于艾泽拉斯世界的庞大你也许早有耳闻，倘若你和朋友选择了不同的种族，正常来说可能需要好一段时间才能碰头呢。好在无论联盟还是部落，都拥有高效且免费的远程公共交通，即便是在1级时，家游WOW测试团的麦加登也曾经只身沿大路跑到铁炉堡，乘坐地铁前往人类重镇风暴城去与队友聚首。总结来说，联盟阵营会通过海船连通东西两块大陆，再通过地铁将人类与矮人/地精的主城相连；部落阵营则是通过飞艇来连接东西大陆，及在东部王国南北上空架起通路。此外还有飞行路线有待发掘，只要在野外找到头上有绿色叹号的NPC，与之交谈即可建立连通主城的飞行路线，方便日后快速移动，当然，费用是需要一点点的。

每一块出生地的功能构成都是相似的，从新手村到小镇，然后可以抵达附近的种族主城，或通向更高级的区域。只是由于各种族强烈的个性色彩，造就了完全不同的城镇格局与事物风貌，这对新玩家熟悉和掌握《魔兽世界》的习俗会造成不同的主观感受的差异。所以建议完全不熟悉网络游戏及《魔兽世界》的玩家从选择人类种族开始自己的冒险，从最接近真实世界的场景风格中逐步熟悉游戏的节奏和内容。等到有了一定的经验，就可以尝试游戏中风格与氛围迥异的六大出生地了：



亲近：人类出生地"艾尔文森林"，接近现实的景观事物，场景开阔易于辨识道路地点，最适合新人渐进学习，地处东部王国的中部，很容易通过主城地铁到达北部。



优雅："丹莫罗"——地精与矮人的冰雪世界，充满机械风格与北国的迷人景致，场景分散多变，地处东部王国的北部，通往人类主城的地铁显然是他们的杰作。



生机：幽静而又充满生气的暗夜精灵世界"泰达希尔"，林木茂盛沟壑纵横，常常令人感到迷茫的地区，独处西北孤岛上，需要乘船到达盟友区域。



旷达：牛头人的高地草原开阔平顺，古老的萨满教义使这个致力于自然平衡的族群通过图腾来汲取力量，"莫高雷"位于西部大陆"卡利姆多"的中部。



燥热：兽人与巨魔的干燥荒原带有红褐色的躁动气息，但在海滨也有热带海岸的迷人风景。二者出生地位于"卡利姆多"大陆东部的"杜隆塔尔"。



幽暗：充满不死亡灵的灵异气息，令人感到压抑和危险，场景特点为丘陵山地及中密度树林，位于东部王国北方的"提瑞斯法"。



种族与职业

《魔兽世界》中各种族都有相应的特性能力，如果能和相应的职业技能配合，应该会令相应的能力更上一层楼。当然这些特性能力加成一般也就在10%的程度，只要你不是那么求全责备，完全忽略这些而选择所喜欢的外形的种族和职业也没什么不妥。以下列出各种族的特性能力及所能选择的职业，看看你是不是已经找好登对的选择了？

联盟阵营·人类

种族特性：隐形侦测能力加强；提高精力属性；额外的声望加成；剑与狼牙棒技能加强。

可选职业：战士、圣骑士、盗贼、牧师、法师、术士

联盟阵营·矮人

种族特性：可施展石像法术免疫中毒、疾病、流血；枪械技能加强；抗冰冻能力加强；可发现宝藏。

可选职业：战士、圣骑士、盗贼、牧师、法师、术士

联盟阵营·暗夜精灵

种族特性： 可隐身于暗影中，格斗闪躲机会提升；死亡后变为高速移动的星魂状；抗自然伤害能力加强。

可选职业：战士、猎人、盗贼、牧师、德鲁伊

联盟阵营·地精

种族特性：可施展反速度影响法术；智慧属性提高；抗奥术伤害加强；工程学技能加强。

可选职业：战士、盗贼、法师、术士

部落阵营·兽人

种族特性：可施展"狂暴"以生命为代价提升力量；抗眩晕和击倒；宠物伤害力加强；斧技能加强。

可选职业：战士、猎人、盗贼、萨满、术士

部落阵营·亡灵

种族特性：可对恐惧、昏睡和魅惑免疫；可通过尸体加速恢复生命；水下呼吸能力加强；抗暗影魔法能力加强。

可选职业：战士、盗贼、牧师、法师、术士

部落阵营·牛头人

种族特性：可施展"践踏"震晕周围敌人；最高生命值提升；采摘技能提升；抗自然魔法能力提升。

可选职业：战士、猎人、萨满、德鲁伊

部落阵营·巨魔

种族特性：受伤后会"狂暴"而提升攻击和施法速度；生命与魔法值恢复速度提升；对野兽伤害能力提升；投掷武器技能提升。

可选职业：战士、猎人、盗贼、牧师、萨满、法师

魔兽社交趣谈:保镖 Bodyguard

我是游骑。

能够在迈入2005年的第一个假日（为何新年总是从放假开始?! Hmm...）里，就能与久违的美服WOW相伴，不知道是幸运还是"不幸"。总之元旦三天的假期，所有原定的休闲计划包括清扫家居、购物、陪GF逛街玩些"惊喜游戏"等等全都泡汤了，我在书房的XPC面前与WOW共同享用了三个午后的暖日及冬夜的寒星。

因为在之前美服及韩服上陆续尝试过法师、盗贼、圣骑士、术士等职业，感觉能够兼具法术攻击和在高网络延迟下还能保命的近身持续自动武器攻击，以及在单人SOLO时能有强悍伙伴（召唤兽啦~）的职业，非术士莫属。因此这次重返美服，就选定了这样的职业。而因为以往都在人类及精灵族的地界活动，这次特别选择可爱的地精女士作为首个游骑的女性角色登场，而名字则是游骑最喜欢的女星Sophie——的变形字，因为在WOW中不仅账号要独特，角色名字也同样不能重复。花了十数分钟精心按动随机角色形象创建按钮，等候酷似美女Sophie的相貌出现后，确认进入游戏。

不知道在游戏中是否女性角色如同女性玩家一样那么的受追捧，刚刚在冰天雪地的北方大陆露面，接了第一个杀狼任务冲向雪地，就有个lvl3的胡子战士（咳，地精族的男士好像生来就显老）在旁边看着我的Sophiee挪不动步了。看看新手村好像玩家角色很少的样子，这大概是此次美服WOW巡游初期"难得"的伙伴人选了，于是点击对方在图标上按右键选择"邀请入队"，对方很快就确认接受了。

我的Sophiee一时还无暇顾及闲聊，对着周围漫步的无辜雪狼发射着暗影魔法，1000ms的网络延迟实在太厉害，还好有个战士在旁边助攻。我很奇怪一个lvl3的"新人"为何会热衷于帮一个更新的新人对付lvl1的雪狼，为了充满功利色彩的"网游团队精神"的长期建设着想，我在魔力耗尽坐下休息的间隙，赶忙问他现在有什么任务可以大家一起去做。"啊哈，不用管它，地精总是酩酊大醉无所事事的啦。"这是我在网游中第一次碰上这样子的云游客，特别是他还仅仅lvl3而非lvl300。

"Sophiee，你的发型让我想起'星球大战'中的Leia公主。"嘿，我开始对这老兄有了某种亲切感。还记得十多年前刚进大学看的第一场投影录像，就是更早之前慕名已久的《星球大战：新希望》，当卢克在农场地下的修配室将R2D2机器人身上的锁定拴碰短路而投射出Leia娇巧的全息影像时，对那个小小的虚拟精灵真的是充满了惊艳的感觉。这种印象所留下的深刻印记，居然在这一刻被"识破"，真是知己啊^^

我没有跟这位Leia的追随者点破什么，在网游中，我的角色并不是我，所以我们都是在导演着我们喜爱的剧情。不过因为与这位名叫"雷头"[ThunderHead]的战士（抱歉直到现在我才想起记住他的名字）有了惺惺相惜的义气（共同喜爱上了同一个女人?!），所以聊天的话题一下子多了很多。我以中国人民勤劳勇敢吃苦耐劳奔向小康的精神教导着这位生活在资本主义世界的年轻人，他这样闲云野鹤般的"生活"态度是很好的，但不努力练级是不行的，因为只有级别到lvl6，两人才有可能穿过隧道去更大的城市、更美丽的地方看风景。

仿佛《星球大战》中与Leia公主相遇后的天行者卢克，他的未来也许已经从农夫转变成了杰迪骑士。ThunderHead兴致勃勃的跟着Sophiee在雪原上奔跑，穿梭于营地、城堡及

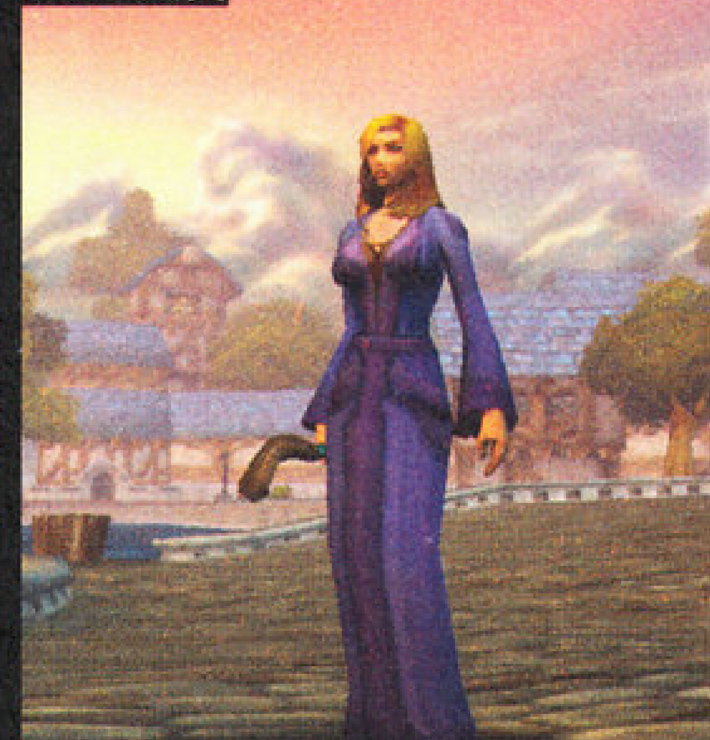
No.1 地精



No.2 亡灵



No.3 人类



家游WOW测试团的"魔兽"选秀：最具LADY气质排名

No.1 暗夜精灵



No.2 兽人



No.3 人类



家游WOW测试团的"魔兽"选秀：最具MAN风格排名



冰窟。两人在进行 Sophiee 的 Warlock 专职任务时，在冰窟洞口碰到了一个被冰怪追得吱哇乱跑的猎人 “什鲁斯伯利”[Shrewsbury]，哈他居然还带着一只熊猫宠物（购买了 WOW 典藏版的身份标志）！见到有玩家前来，他立即跑上来嚷嚷“加我、加我！”好吧，队伍总是需要更多的力量，吸收了新队员，他的火枪的确发挥了很大的作用。三个人深入到洞穴深处的 BOSS 处，对于这样的三人组，恐怕已经没有什么同级的怪物群可惧怕的了。

Sophiee 完成了术士任务，终于获得了召唤 IMP 宠物的法术。“大家来欣赏一下我的新宠物啊！不过抱歉了 Thunder-Head，它不是美女。”看着清溜溜的 IMP 在雪地上被召唤出来，ThunderHead 嘀咕着，“他难道不穿衣服?！”而熊猫主人 Shrewsbury 也着急的问自己的熊猫怎么能够战斗助阵？当反复询问两次确认这只是用来招摇的宠物时仍不甘心，Sophiee 赶忙告诉他猎人日后可以驯服野兽来充当宠物，其中还有熊。

“我要巨大的熊，哈哈！”Shrewsbury 急不可耐的一个人向怪物群冲去。ThunderHead 在 Sophiee 面前站住喊到：“喂喂，别急啊老兄，我可是她的保镖啊。”

“别担心，我也会保护她的。”Shrewsbury 的身影早已消失在他的话音之外。

“还是欢迎你入伙。尽管如此！”ThunderHead 愤愤的说着。而我，则看着 Sophiee 的背影，脑海中浮现出《星球大战》经典三部曲的第一集最后，Leia 面对卢克和汉恩授勋时模棱两可的微笑。■（家游 WOW 测试团 游骑）

魔兽社交趣谈：萨满出征

初上美服的 WOW，俺选定了部落阵营，以牛头人的身份降临红石高地[Redrock Mesa]，这也是因为在 Diablo II 中对那个 BT 的奶牛关印象深刻。牛头人的外表容易让人认定他们是种邪恶的生物，可官网介绍“虽然他们体形巨大，蛮力十足，但牛头人实际上是非常崇尚和平的”，我的这个萨满牛头 Magg，还是蛮可爱的哦。“哞——哞”，嗯，说的是官方语言，眯着原本就不大的眼睛看看村子吧，建筑风格与印第安人部落非常相似，还有许多图腾画在建筑物上，有种粗况质朴的感觉。Magg 高大威猛、还有些傻里傻气，不知道是不是这里普遍卫生条件不佳，所以时常看到的他在瘙痒（空有一身蛮力却战胜不了小小的虱子?)。逛了一圈，只看到众多的 NPC 各司其位，却没看到其他玩家，不禁大为惊讶，这难道是网游吗，怎么成了单机版了？已经习惯了韩服的拥挤，突然一下变成了孤家寡人，还真不习惯嘞。莫非是登陆的时机不对，毕竟美国那边和国内差 12~16 小时，我白天在这里酣战的时候，他们还在呼呼；或许是有账号的那些玩家早就杀出新手村，去了别的地方吧，怎么说 WOW 也是在发售第一天就卖了 25 万套的巨作呀，如果他们都有着国内玩家那种夜以继日的战斗豪情，只怕都练到 60 级了。带着满腹的狐疑，Magg 开始了冒险旅程。

未来的牛头人英雄 Magg 为了快些升到 lvl6，出新手村，去游历外面更广阔的世界，哪有闲情逸致专门去欣赏红石高地[Redrock Mesa]那如诗如画的西部风光。俺就像个机器人一样不吃不喝，腿蹄生风（种族特性里面可以加 +5%生命值上限的耐性充分体现出来喽），遍访村里村外每一位脑袋上有着橙色感叹号的牛精牛怪们，然后尊从他们的意愿，为他们找母亲、提井水、送信……简直是无尽的任务（现在终于知道为什么在另一块大陆上的人类会喝一种叫红牛[Red Bull]的饮料提神了）。完成了这些琐碎的小 CASE，依照惯例，他们会给 Magg 一些物品或铜板作为回报，当然还有 Magg 最需要的 XP（非操作系统乃经验值尔）。可不明白的是，偶尔有新牛入伙，他们让那些新牛交来的投名状如出一辙，这真是彻头彻尾的官僚主义，他们难到不知道能干的 Magg 已经把这些事情都做完了吗，Magg 愤愤地在路边踢着石子。

既然这样，村长大人这封送往血蹄村[Bloodhoof Village]的信，就先不着急了，反正一会儿还有人会送过去，更何况信的内容俺还不知道（右键偷看信件的行为非君子所为），万一是封战书怎么办，虽说两国交锋不斩来使，可听说野蛮的人类有把漂亮的牛头砍下来挂在墙上作装饰物的习俗，Magg 摸摸头上那双短角，心想不知道血蹄村被激怒了会不会对同类也采用如此残忍的手段，毕竟一天之中收到太多的战书可不是闹着玩的，博古通今的 Magg 知道为了表示战斗决心，可怜的使者唯一用途往往是被对方用来祭旗，而本方也正好以此为借口来大动干戈。大家又该嘲笑 Magg 在 yy 了，可作为一名 Newbie 萨满祭司，俺先天所具有的预见未来的能力还不完善，现在可不想出师未捷身先死，更何况在村子北面那长长的、即使几个牛头人叠罗汉也爬不上去的寨墙正是隔绝了我们与血蹄村的直接往来，没有缘由这么浪费木材干什么，要知道在村里，俺连搭建自己家的木料都没有（该死的供应商囤积居奇？），累了只能寄人篱下的住在小旅店内，所以在这个月圆之夜，Magg 决定小心行事。

按 L 键打开任务栏看了一下，还有 Shaman 的 Call of Earth(召唤土元素)的任务没有完成，正好现在有时间，赶快给做了吧。“天上的月亮怎么永远都是那么圆，”Magg 嘀咕着，刚才看到的那几个新牛头，在俺面前都是一晃而过，连招呼都不打一下，丝毫没有晚辈的礼节，唉，算了，1600ms 的延迟还是 solo 吧，反正俺也习惯了单机版。村外的狼好像很兴奋，连它们的吼叫都与平时的汪汪声不同（狼狗？），一路上他们用利爪来欢迎俺这个刚才还在追逐他们，现在却是和平至上的牛头，有本事你们变狼人再和我对打嘛（据说月圆之夜狼人能力超强的），对于接近 lvl6 的 Magg 来说，与狼共舞的乐趣已经不如原来那么有吸引力了，首要任务是找到科多岩石[KODO ROCK]，然后喝下那瓶可以看到土元素的药水[sapta]。

不幸的事发生了，Magg 的主人在生活中就时常迷路，现在这个厄运降临到了 Magg 身上。任务提示岩石是在圣洁的地方，在东边，他居然按下 NumLock 键，命令俺一直跑到了半山腰，从此 Magg 有幸成为新手村里的登山健将，有路的地方我们要上，没路的地方还要跳着上，Magg 就这么不知疲倦的攀爬着环绕村子的巍峨大山，还时不时地被小怪们骚扰，幸亏缺乏适用于牛头人的专业登山装备，俺往往爬到一半就无功而返，不然的话，只怕岩石没找到，人都活活累死啦。谢天谢地，主人终于放弃了这种无谓的尝试，命令 Magg 用隔山传音的方式向其他牛头求助（/s)。

于是 Magg 第一次用他那低沉的牛音在公频里询问，在哪里能找到科多岩，气喘吁吁的俺已经做好了没人搭理再次询问的准备（韩服的经验），出乎意料的是回复来得很快，一名叫钉子[Nail]的玩家热心的建议：先从新手村出来向南走到水井再折向东，很快就能看到啦。于是 Magg 在几分钟之内就找到了那块黑色的巨岩，55555,不容易啊，天都要亮了。赶紧喝下药水，终于看到了土元素[Minor Manifestation of Earth]，级别不是很高嘛，只有 15 级，但是身形很高大、魁梧，Magg 得和他相距一段距离用主视角才能看清楚他的全貌，旁边还有几个小的土元素在环绕着他奔跑，莫非是在欢迎姗姗来迟的偶?得窥这些似乎是用岩石垒成人型后，被上古之神力赋予了生命的精灵，在狂喜中 Magg 的主人连弹出的对话框都没看就给关掉，还敲下了 /dance，于是 Magg 只好不情愿的挥臂扭腰摆胯甩尾巴（幸亏已经到了白天，不然高贵的萨满祭司沦为午夜牛郎简直是奇耻大辱），可也正因为这样本次任务竟功败垂成……（未完）■（家游 WOW 测试团 麦加登）



至于各种职业的特点，比较特别是战士、盗贼、圣骑士、猎人等战士系职业也有类似“法术”的特殊能力，能拥有职业宠物的是猎人和术士，可施展治疗法术的是牧师、德鲁伊、萨满和圣骑士，专攻法术的自然是法师、术士和萨满了。

WOW 职场秀：跑江湖的生意经

生产技能

《魔兽世界》中除了向所属职业的导师学习战斗技能外，还有庞大的贸易技能来丰富游戏的乐趣，特别是用于满足你在游戏中对金钱和物资的需求。一个角色可以从采摘、采矿、剥皮这三项采集技能，以及炼金、铁匠、工程学、裁缝、制革、附魔这些加工技能中选择最多两项来钻研，此外还有钓鱼、烹饪和急救术可以一同学习。在初期这些技能多用于积累日常所需的部分金钱，并通过这个过程丰富游戏的角色多样性发展路线。在中后期游戏还设定有不少无法购置或打怪获得的装备，这些装备都需要通过日常采集、打怪或与其他玩家交易而获得的原料，凭借拥有高级别的加工技能和制作秘方，由玩家创造出来。最初能够体验到这一点的，大概就是炼金师所合成的各种临时加强属性能力的药剂，以及附魔师对普通物品所附加的临时或永久性的特别属性。

玩家可以凭自己的兴趣来选择一项采集技能和一项加工技能配合发展，有些玩家还建议初期全选两项采集技能积累大量原料并提升其能力，同时保留一类未来需要的原料，将另一类出售给玩家换取金钱。在较高级别时解除一项不重要的采集技能，转而学习一门与保留的采集技能相关的加工技能，据称这样的发展效率更高。

别忘记钓鱼、烹饪和急救术是可以一同学习的，除了有趣之外，充分利用获得的原料加工变卖或自行利用，比将原料简单的卖给 NPC 要合算得多。

任务与练级

当你单枪匹马闯出新手村，在第一个城镇接上几个任务升上 10 级后，你将不得不逐步改变你的“人生观”了。任何职业在游戏中的单人作战，到了 15 级左右都会变得更加困难，有时甚至没有可能完成。特别是那些精英任务，往往要解决喽罗遍布的“大佬”，一个人往往会屡试不爽。此时最好的办法不是去玩命练级——这不仅枯燥，而且效率太低——哪怕你能找到一名战士或法师与你组队前去，状况就立即有所改观。一个三到四人的小队，在一般的任务中更是所向披靡。■（文 / 家游 WOW 测试团）



Realm Selection

Realm Name	Type	Characters	Population
Elune	Normal		High
Bloodhoof	Normal		High
Shattered Hand	(PVP)		High
Blackhand	Normal		High
Mannoroth	(PVP)		High
Illidan	(PVP)		High
Argent Dawn	(RP)		High
Ner'zhul	(PVP)		High
Arthas	(PVP)		High
Earthen Ring	(RP)		High
Archimonde	(PVP)		High
Skullcrusher	(PVP)		High
Bleeding Hollow	(PVP)		High
Frostwolf	(PVP)		High
Stormrage	Normal		High
Proudmoore	Normal		High
Warsong	(PVP)		High
Blackrock	(PVP)		High

Okay　Cancel

各种服务器形态都大受欢迎，不过还是 PVP 比较流行。

■名称 RF Online ■制作 CCR ■上市 2005年2月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 万马网络 ■版本 中文版

A



文/D.R.

如今的游戏越来越多，玩家的选择也越来越多，面对已经变得成熟、理智的玩家，一款游戏的优秀程度，已不再是仅靠铺天盖地的宣传攻势就能决定的，而更多的是取决于产品本身的内涵和开发运营者务实的态度。在这个岁末时节，让我们一起来品评一下一款即将到来的网游——《RF Online》。

《RF Online》对于很多玩家来说还是一个陌生的名字，它没有《天堂2》和《魔兽世界》那样如雷贯耳的声望，也不像《传奇》和《奇迹》那样早就抓住了一大把死忠玩家的心。它所拥有的，是一种在缄默中自然铺陈开来的大气，浑厚而不张扬。







●Cora：精灵魔法



“我们是神灵座下的精灵，拥有高度的精神文明，愚昧的人类和粗暴的机械人啊，只有踏入数字之神蒂森的领域，你们才能得到真正的解脱！”

经过内乱的洗礼战争后，胜利成果落入了使用黑暗能力的势力手中，他们建立了由一个法老为中心势力的强大宗教同盟国Cora。

与其他种族相比，Cora人由于精神文明高度发达，所以在他们内心深处存在着比其他种族更为优越的选民意识。他们认为自己优于一切种族，讨伐一切反对蒂森宗教意志的生命体，Bellato和Accretia自然首当其冲。

崇尚精神力量的Cora人有着强烈的宗教意识，推动他们前进的是异乎寻常的精神力量。魔法是他们展现力量的主要方式，对于远程战斗和射击类武器，他们也有着惊人的天赋。他们是具有精神修养、意志力和超能力的感性的一个种族，并拥有时空转移的能力和依靠咒语召唤守护兽的能力。对于Cora人来说，最为重要的是他们所崇拜的神——唯一神“数字之神蒂森”，他们期望蒂森的意志能够传遍全宇宙。

●背景：新科幻唯美

故事发生在未来，三个种族各自占据着银河边界Nobas星球上的Arsu大陆的三块区域，自然资源的耗竭使得久远的和平瞬间便消失不再，各为其主的战士们或自愿或身不由己地被战争的风暴卷入，去亲身见证这历史洪流的推进与演化。

人类在这里是一个古老的名词。公元4000年左右，人类拥有了可移动到银河系整个领域的手段并具备了侵占太阳系的科学力量。但由于居住在Hana Rira圣团Bega行星系的HeroDian的突然侵袭，人类短短一天内便全线崩溃，人类所发明的尖端科学技术在HeroDian的武器下成了无用之物。

从HeroDian的侵袭中唯一幸存下来的是Nobace区域的居民，HeroDian没有能够占领这块区域，因为这里含有一种对HeroDian生理结构会造成致命危害的物质——HolyMental。为了保护自己不受HeroDian的伤害，幸存下来的人类移居到Nobace区域。居住在这里的人们一方面试图中断与外部的联系，包括输送和通信，另一方面又要想方设法在被孤立的状态下生存下来。经过漫长的磨练，他们开始了又一次的进化，以适应行星的环境。



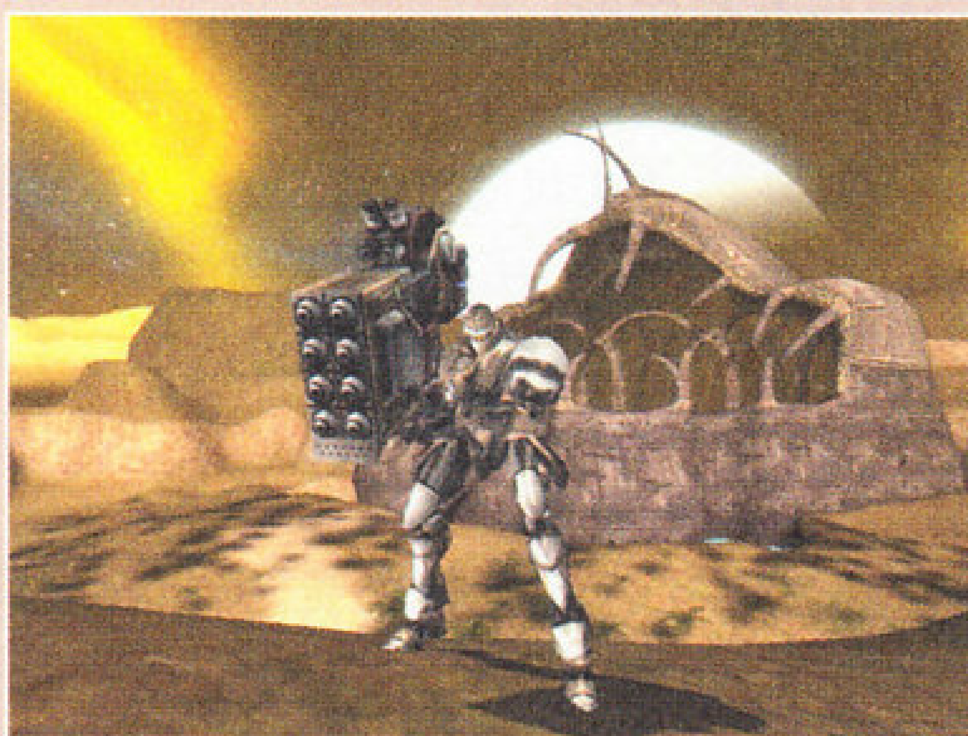
人类社会最终形成了迥然不同的三大种族——Cora同盟、Accretia帝国和Bellato联邦，他们被统称为“新人类”。其中Cora同盟追求高度的精神文明，Accretia帝国追求机械文明，而Bellato联邦追求的是介于精神和机械之间的和谐的文明。三个种族彼此对立却又维系着一种微妙的和谐关系，仿若三和弦，交织着命运的华彩。对于他们来说，命运并不充满残酷，而是充满机遇，只有在这样一个战乱的时代，才有可能成就王者的崛起。

由于三大种族都是建立在HolyMental这种宝贵资源的基础上，HolyMental便在不知不觉中成为了战争的导火索。不仅仅是新人类的三个种族，HeroDian也对这种曾经给他们造成毁灭性打击的能量耿耿于怀。在各种势力的纵横交错之间，命运乐章的音符已开始渐强。



●Accretia：机械杀手





“机甲文明决定了历史的脚步，抛弃血肉的身躯让我们更加强大，没有什么可以阻挡我们。力量决定了一切，Accretia 才是宇宙的主宰！”

极端的机甲文明造就了强大的集权帝国 Accretia。在与银河系的统治者 Bellato 联邦之间的战斗中，Accretia 联合神圣同盟 Cora，最终取得了胜利。然而战争才刚刚开始，三分的宇宙已经陷入漫无休止的争斗。

Accretia 与 Cora 截然相反，这是一个极端机械文明的种族，是一个以相近于集权主义的帝国第一主义为基石的种族。Accretia 的力量来自于极端发达的科技，事实上，他们的另一个名字便是——“机甲帝国”。他们相信，只有在技术上取得不断的发展和进步，才可以维系帝国的稳定与强大。因为有着超合金所组成的肢体，他们确信没有人可以在他们面前妄然矗立而不被踏碎。擅长使用激光武器的他们有着普通人所无法想象的力量，而更令人震惊的是，配合强壮的身体，他们还可以制造出强大的武器。

“无坚不摧”，是他们的信条。

●Bellato：人类文明



“在宇宙的各个角落，都可以看到我们忧郁的身影。我们曾是宇宙的主宰，然而如今却要和卑劣的机械人和柔弱的精灵三分天下！”

人类，作为宇宙的曾经主宰者，不断发展着自己独有的文明。他们打造了通往银河系和人类之间的太空贸易桥梁，建立了许多殖民地、资源基地以及贸易太空港。日益强大的 Bellato 联邦引起了 Accretia 帝国和 Cora 同盟的恐慌，在与两大势力的战争中，Bellato 联邦屡次失败，终于渐渐走向没落。此后的人类势力开始分为复平工会和独立公会，进入独立内战时期，同时根据战斗所需，也衍生出了相应的四大职业。

乍看之下，Bellato 似乎不像前两者那样在某方面拥有鲜明的优势，精神力量并不强大，也不像 Accretia 那样拥有异常先进的机甲，但他们却将两者的特点、精神与技术融合在了一起。Bellato 很清楚，偏重一方的结果必然是另一方的脆弱。虽然他们因地球引力的缘故而体型较小，但他们却是最有理性的种族，机械修理的技能也非常娴熟。擅长发明和制作的他们创造出了独有的机甲装备系统以弥补自身条件的不足，他们使机械可以像身体的一部分那样自由操作。

●Cora 职业：以蒂森的名义





○战士：“竭尽心力以剑和汗捍卫他们的领土。”

Cora 战士分为“骑兵”与“斗士”两种，前者倾向于敏捷、高速的移动，后者倾向于力量与格斗的技巧。Cora 人熟练掌握精神的力量，所以他们的战士也拥有着异乎常人的精神力。

○巡察队：“一击贯穿心脏的箭锋，将他们的存在一同埋葬于黑暗。”

他们拥有杰出的暗杀能力，虽然在职业分类中，他们被列为低劣的职业，但他们强悍的战斗能力与暗杀技巧却足以让对手在战场上闻风丧胆。也正因为拥有杰出的暗杀能力，他们常被雇佣为高层人士的手下。一击必杀的能力令许多生命较低的职业心惊胆寒，而自身的防御薄弱也是其致命的弱点。

Cora 巡察队分为具有强悍战斗倾向的“弓箭手”和具有暗杀能力、非战斗倾向的“猎杀者”。



○神灵使者：“以爆发性精神力量展现蒂森的光荣吧！”

他们是贵族的后代，在王国中拥有崇高的地位，是最崇尚精神力量的 Cora 人。他们是神的代言人，能控制火、水、地、风，甚至空间，还能瞬间夺取敌人的生命。传闻中，他们还是未来的预言者。

○专家：“以神的力量，造就自由之物！”

即能生产又能参与战斗的多能职业，在转职成匠师后，还将拥有额外的新增技能。神秘的 Co[illegible]家潇洒地穿梭在战场之间。



Accretia 职业：冰冷的生命

○战士："超强力机械，杀人机器！"

他们是为了战斗而设计的机械装置，被称为"杀人机器"。坚固的身躯、强有力的结构、各种优秀的武器装备，令他们成为太阳系中最强大的战斗角色。他们擅长在近距离内击倒敌人，可分为"毁灭者"与"神鬼战士"，两者的差异在战斗倾向中得到体现，"毁灭者"有着破坏性的战斗倾向，而"神鬼战士"则具有技巧性的战斗倾向。

·巡察队："拥有火力无比强大的发射器部队！"

作为唯一不可制作但可使用火器的远战职业，Accretia巡察队具有威力巨大的远程杀伤型武器。他们是帝国精英部队中量产的职业，根据所使用装备、能力以及任务的不同，可分为"侦察员"与"炮兵"两种，升级成为炮手后的职业技能更可将火炮的威力发挥到极限。由于身体结构采用最优良的零件构建而成，Accretia巡察队的移动速度很快。



·专家："机械是我们唯一的生命，我们是生命的延续者！"

在帝国军团中，专家是唯一的生产职业。他们不但具有生产技能，还因为身上的附属机械装备而具有近战攻击性能。转职成为工程师后，会拥有额外的新增技能。

Bellato 职业：理性的光芒



·战士："藉重力之力量得以解救他们的生命！"

他们曾经是陆地上最具荣耀的战士，由"突击队员"与"诱敌者"组合而成的战士职业，造就了攻守一体的人类部队。他们曾携手扫遍世界的每一个角落，战士之间的配合足以快速撕开敌人的防线，为其他的职业制造优势与喘息之机。

·巡察队："烽火连天……留有残酷爆炸声音之地就是他们生存的所在！"

凭借巡察队员的远程杀伤力，人类曾一度牵制住对方主力进攻的脚步。人类机械文明的发达，使得他们对于所有形态的远距离武器都了如指掌，虽然在灵巧度上较其他种族有些迟钝，但高等级的秘密潜入知识和丰富的经验让他们具备潜入、拆除陷阱、查探以及狙击等技能。主要分为"暴徒"和"狙击手"两种职业攻击形态。

·神灵使者："斩德拉的光荣，以及崇拜神圣力量的人们……"

人类的神灵使者是崇拜大自然精华——"斩德拉"的一族，他们擅用自然的力量在战场上进行援助和辅助攻击。随着时代的变迁，他们转变成各种分流，尤其在卷入了太阳系战争之后，更是急速发展为战斗型的职业。主要由战斗斩德拉之"操灵师"与"斩德拉"两种流派组成。

·专家："想像吧！这是让我们自由之物啊。"

在Bellato联邦中，有一个特殊的人类职业，被称为"专家"，他们主要由擅于操作机甲装备和担负生产任务的职业构成。正因为他们的存在，才令Bellato联邦得以在行星上维持一定的占领地区。其职业分为"战斗驾驶"与"匠师"两种，战斗驾驶专家具备一定的攻击能力，且能驾驭战场上的一些武装机甲，匠师则纯粹是由采矿与制作衍生出来的经济职业。

技能：战斗的智慧

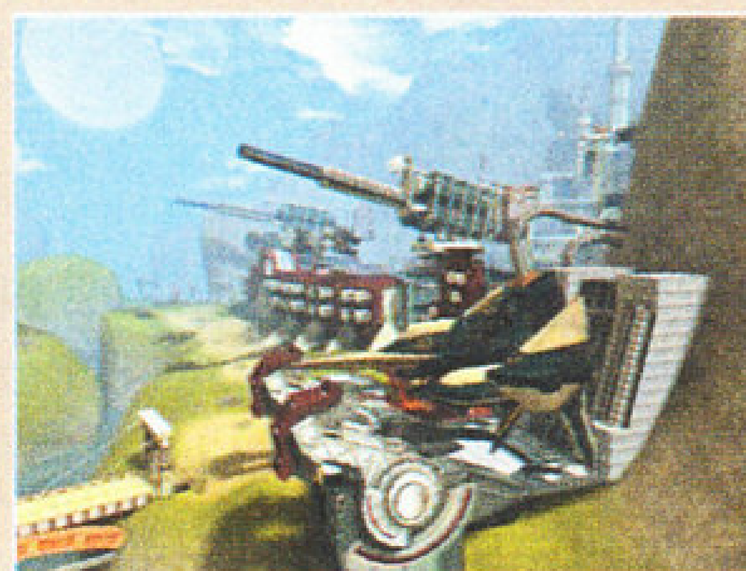


在《RF Online》里，技能分为阶级技能、近距技能和远距技能。游戏中的所有角色都具有基本的近距技能和远距技能，转职后才可以使用阶级技能。阶级技能是一些辅助、强化自身能力的手段，比如"强化术"（增加远距离攻击力与技能攻击力）、"杀气极限"（短时间内提高暴击机率）和"信念"（瞬间提升所有的攻击力与防御力）等，此外也有一些如"治愈之风"（恢复周围队员的体力）之类的回复技能。

近距技能主要是近战系的攻击手段，比如"强击"（比基本攻击砍伤的攻击性更强）、"刺杀"（比基本攻击刺伤的攻击性更强）、"猛砍"（以强烈的下砍方式进行攻击）等，追求在短时间内给对方以致命打击，令伤害最大化。力量是运用这些技能的首要因素，所以，如果不是战士类人物，即使掌握了方法也难以获得预期的效果。

远距技能自然就是远程攻击的技能，作为远程攻击者，速度与精准永远是不二法门，比如"速射"（使用远距离系列武器时迅速地进行连射）、"命中之眼"（在一定时间内使远距离系列武器的命中率增加）、"加速补给"（在一定时间内加快远距离系列武器的攻击速度）等。轻巧与敏捷在射手的世界里是最重要的，千万不要以为一个体态臃肿、行动不便的人可以成为百步穿杨的典范，即使他有这个本事，也没有机会在战场上来施展。







技能分为初级、中级、高级和最高级四个级别，要想使用中级技能，必须先把初级技能的熟练度提升至30点以上。技能的使用次数越多，技能熟练度与技能等级就会随之上升。技能的最高等级为7级（GM），升至7级就可以展现华丽的动作和强大的攻击力。

●能力：光明与黑暗

能力是掌握自然与元素的力量，也就是通常所说的魔法。在《RF Online》的世界里，有地、风、火、水四大元素以及神圣、黑暗六大系能力。这六大能力有用于攻击的，也有用于辅助的，且会因种族的不同而产生微妙的变化。比如 Bellato 无法使用暗黑系能力，Cora 无法使用神圣系能力，Accretia 有着唯物论的思考模式以及半精神体系，因此无法使用依藉精神的能力。

六大能力相互扶持也相互制约，唯有通过合理的组合，才能在战斗中做到游刃有余。一个好的魔法师未必样样精通，但他一定知道在什么情况下应该采取何种方法去应对。下面让我们一起来看看这六大能力各有哪些特点。

○火之能力

四大元素中以火系力量的球心与离心空间能力为首的扩散之力。火系力量与其它元素力量一样，没有能力的辅助、力量的增加等效用，但拥有自然元素中最具攻击性的倾向。

具体技能为：

光能弹：以光的型态攻击
炎榴弹：以火花的碎片攻击施展者周围的敌人
火岩球：用小型的火球型态攻击目标所在区域
光之阵：射出强烈的光芒攻击目标所在区域
箭之焰：以箭矢形状的火花攻击目标
圆焰阵：用阵波的火光攻击施展者周围的敌人
地狱火：投出巨大的火柱，攻击目标所在区域
光镜之罩：掉落很多个光线，来攻击目标所在区域

○水之能力

四大元素中最为冷酷的力量，可发挥出水系、冰系的所有能力。

具体技能为：

冰矢：投掷小的冰箭以攻击目标
水雾攻击：喷射水雾，攻击目标所在区域
障眼之雾：在一定的时间内，使目标的视线模糊
卸甲气：在一定的时间内，将目标的防御力减少
强烈冰矢：以更强的冰箭攻击目标
幻剑浪：幻化出剑浪攻击目标所在区域
衰弱：在一定的时间内，降低目标抵抗力
技能弱化：在一定的时间内，降低目标攻击力

○地之能力

四大元素中具有向外蔓延的离心之空间能力，并拥有于大地中产生的所有毒之力量。

具体技能为：

柳叶飞击：幻化出柳叶攻击目标
毒剑山：召唤无数的毒剑攻击目标所在区域
伤害能力禁咒：在一定时间内，限制目标使用持续帮助的辅助能力
辅助能力禁咒：在一定时间内，限制目标使用有益的辅助能力
尖石地狱：从地面飞起锐利的石头来攻击目标
致命蔷薇：用毒蔷薇攻击目标所在区域
技能禁咒：在一定时间内，限制目标使用有益的辅助技能
地灵缚：在一定时间之内，将目标变为不能跑的状态





○风之能力

四大元素中以摩擦而产生的具有电力的能力，具有离心与球心之能力。

具体技能为：

电球攻击：发射出表面放电的小球体，攻击目标
凝气之击：凝结空气，攻击施展者周围的敌人
辅助技能解除：解除最近所中的有益辅助技能
辅助能力解除：解除最近所中的有益辅助能力
雷电击：形成小的雷电攻击目标
空气炸弹：把凝结的空气爆炸，让施展者周围的敌人受到打击
伤害解除：将目标最近所中的损害持续性的能力解除
雷达：侦测附近的隐身目标

○神圣能力与黑暗能力

据上古流传下来的永恒之书记载，暗黑力量与神圣力量是两种息息相关的能力，两者的差别在于一个为正、一个为负。神圣之力与其说是施予对方的力量，不如说是补助自身的力量更为贴切；神圣之力越强大，自己的生命力也会随之增加。黑暗力量则不但可以增强自己所持的能力，也能削减对方的生命。

△神圣能力的具体技能为：

光之祈福：在一定的时间内，延长有益技能的持续时间
光愈术：恢复部分体力
加速恢复：在一定的时间内，增加 HP/FP 的恢复速度
抗性增加：在一定的时间内，增加所有的抵抗力
冲刺（圣）：在一定的时间内，增加移动速度
圣愈术：恢复部分体力

△黑暗能力的具体技能为：

快攻：在一定的时间内，使目标的攻击速度加快
转换 FP：将自己的 HP 转换成目标的 FP
快速充能：在一定的时间内，加快目标的技能施放速度
助威：在一定的时间内，增加目标的射程
无边：在一定的时间内，增加目标的射程
冲刺（暗）：在一定的时间内，目标移动速度上升



■名称 EverQuest 2 ■制作 SOE ■上市 未定
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 游戏橘子 ■版本 英文版

A



虚拟世界的真实探索

文/网先队·愤青蛐蛐

有时候，经典的力量就是不同。虽然1月31日《EQ》在中国停止运营，但这丝毫不能成为否定“《EQ》是个好游戏”这一事实的证据。如果说《UO》是“自由”的化身，那么《EQ》则是“真实”的代言人（相信国内玩过除上述两个以外的正式运营的西式MMORPG的玩家比凤毛麟角还少，因此无需太多例子）。经过五年八个资料片，《EQ》不仅在内容上更加丰富，而且上手也变得更加简单。

五年后，《EQ2》带着更多的改进走入我们的视线，来到我们身边。庞大的客户端和对硬件近乎BT的要求可能让众多国内玩家对它产生抱怨，但这也正是享受游戏提供的特殊体验的前提。就在大家都眼巴巴的瞅着，期待我用“画面华丽优美”等干枯的词汇来刺激眼球时，我却发现自己介绍游戏背景的欲望愈加强烈。



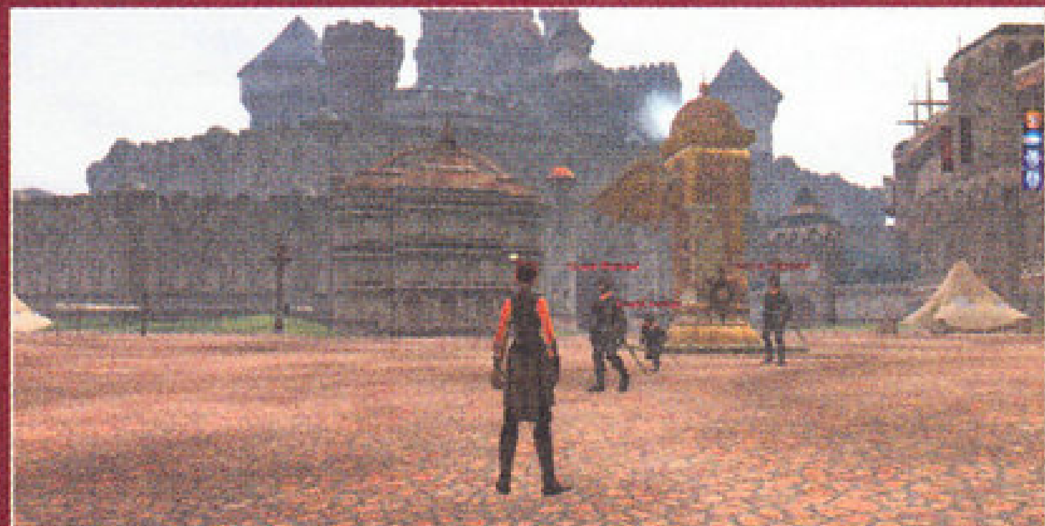
踏入世界之前你诞生在船上

创建人物时，玩家可以对体型身材等外部特征进行选择，还可以对头部几乎所有的细部特征进行调整：从发式到发色，脸型到胡须，甚至还可以调整眼角的横样、眉毛的倾斜程度、瞳孔的颜色。不过并不是每一种设置都可以被其他玩家看出来，你能分辨对面帅哥甲的鼻子比那位衰哥乙的鼻子长了那么1毫米么？不过要记住，这是有着强烈欧美风格的游戏，人物造型自然不像亚洲这么秀巧细腻；而且和《魔兽世界》的卡通风格不同，《EQ2》是现实主义者。所以那些“卡哇伊”的追求者就不要费时间了。

创建人物后，并不会立即进入游戏。玩家将在一艘在大海中航行的船上进行最初的冒险，以便甄别到底是不是一个探险者，同时接受新手的指导。在这里将学习如何整理行囊、如何抄写魔法（如果你有这个能力）、如何与NPC对话以及如何战斗等。当你从船上下来的时候，船长会告诉船坞主你是一个有潜质的冒险家，在告诉船坞主你选择的职业以后就可以上路了。这样的新手指导非常有新意，因为任何人都不可能选择跳过（面对波涛汹涌的苍茫大海，一个冒险新人的你有勇气跳下去吗？）；而只有愿意接受试炼的玩家才有可能成为真正的冒险者。是啊，我们怎么能想象一个连冒险日志都不愿研读的人如何成为我们的队友共同探索这未知的世界，只有这样才能将真正的冒险者留下。

EQ前作背景的延续

续作发生在沉睡者克拉夫苏醒后500年（难道象征了《EQ》运营的5年？）。一次大灾变改变了地貌，几乎所有的城镇都被摧毁，只留下了两个。善良的人们纷纷前往奎诺斯定居，而心怀鬼胎的家伙们则聚集在了自由港。每个城市都有自己的领导者，创建人物时，玩家必须选择一个城市，实际上就是选择了自己的领导。当然，每个领导人都不可能让所有下属绝对忠诚，所以日后如果对自己的老大不满意，也可以投靠另外一个，道路是自由且开放的。





优于前作的画面依然苍凉

其实早在创建人物的时候，玩家就已经领略到了新引擎的强大力量。还是那句话，这是欧美现实主义风格作品，残酷得就像生活，心理承受力脆弱的人请不要尝试。难道你认为我这是在说画面很不好？NoNoNo，我只是想提醒那些被东方、尤其是日本卡通风格惯坏了又想尝试新玩意的国内玩家注意，做好充分的心理准备。我只能告诉你，这游戏的画面在我看来非常好（谁知道咱们审美观是不是一样）。远近不同的场景有着明显的层次感，而且非常自然，看不出雕琢之感，就像一个真实的世界。前面提到的“海上教程”实际上更像是在给玩家展示游戏里精美的画面，不过同时也是对玩家机器的一次考验。好的画面需要好的硬件来支持也不是不能接受。

游戏默认的显示画面不是全屏，而是如同看的DVD电影一样，画面上下方都是黑色色带，那种感觉就像是看电影，身临其境。游戏的操作界面均是窗口，可以随意拖动，根据自己的喜好安排位置。这样我们可以将所有的界面都移动到画面以外，既保证了画面的完整，所有的按钮和文字提示在黑色背景下也更容易识别。当然，通过设置也可以将画面调整到全屏模式，就看大家的喜好了。







我们所关心的变化

有了前面的教程，相信大家不会有任何困难就可以接到任务。如果找不到特定的NPC或者可以通过游戏提供的指路系统来得到帮助——一条光带将玩家一直引到目的地。这个设置在《星球大战银河篇：分裂帝国》同样可见，甚至在去年国内《EQ》的某次更新后，也被移植进去了。更体贴的是在接到任务后，地图上会显示完成任务的大致区域，极大方便了那些路痴们（偷笑一下，我就是这样的）。

关于战斗并没有多说的必要，加入了连续技的设定；前作中就有战斗动作和动态魔法效果，不过现在，即使是最低级的魔法，都能表现吹起地面尘土和砂石的效果（不知道战斗完了我们的英雄会不会拍拍身上的尘土）。在组队中，如果大家都很好的扮演了自己的角色，那么有机会触发"英雄事件"——继续下去可以对敌人造成更高的伤害或者别的奖励。有战斗就有死亡。死亡会引起玩家的"经验负债"，如果玩家在Solo时牺牲，则自己承担全部"经验负债"；如果在队伍中阵亡，那么队伍的每个人平均分得"经验负债"。"经验负债"是对未来游戏的惩罚而不是过去，总的说来就是升级的速度会下降。死亡后有两种复活的方法：原地苏醒或者释放灵魂。如果原地苏醒，则不会损失状态数值；如果释放灵魂则会在尸体上留下一块灵魂之石，同时在离死亡地点最近的旅行者营地复活，人物需要返回尸体处取回灵魂之石（这样可以减少75%的数值惩罚，否则需要72地球小时才能复原）。人物被牧师复活，视同释放灵魂。



任务物品不会占用玩家宝贵的行囊空间，每搜集一个，则会提示玩家还剩下多少个才能完成任务。任务一般是环环相扣的，同时在故事情节上保持连贯。如果玩家组队一起完成并保持组队状态提交任务，新的任务会根据职业不同而不同，但是完成地却一样。譬如说给刺客的任务可能就仅仅只是侦查该区域，而战士则是屠杀一定的敌人。这样的设定保持了队伍的连贯，吸引了玩家一起游戏。不过任务的最后一环一般都相同，就是杀掉某Boss级怪物之类的。这种设定同时体现了游戏的另一个理念：角色扮演。从前面"英雄事件"的设定中已经可以窥知一二，因为只有做了游戏角色职业分内的工作才能得到这样的奖励。换句话说，如果让一个法师去Pull，那么估计一辈子都是不可能触发"英雄事件"的。



游戏提供多达24种职业，但是最初只有4种可选。每到10级的整数倍级时，有资格选择新的职业（不是转职），你的选择将决定你在团队中扮演的角色。这也是吸引玩家深入游戏的一个设置，因为在最初的时候，完全谈不上个性。应玩家的要求，SOE甚至决定为满级（50级）的玩家开辟新职业。

如果你不喜欢以打斗的生活，可以学习商业技能。本作提供三种不同的商业技能职业：工匠、商人和学者。商业技能职业等级及其经验值与冒险的相关值都是独立的，甚至在冒险的你升级时，还能获得"商业技能艺术"——是类似魔法和战斗技能的特殊能力。虽然商业技能和冒险能力并不直接关联，但为了找到最好的手工材料，你得去野外冒险收集。通过提升经验等级，你将学到新技能的基本形式，然后你就可以去购买那个技能的更高级形式。

和前作还有一个非常大的区别是《EQ2》提供了完善的行会系统。可以通过行会任务提升行会等级，至于有什么用，聪明的你亲自去体验吧。



您好！请问您需要什么？

走在街道上，居然能够听见路人的闲聊，还有顾客和商贩的讨价还价声。对了，这是《EQ2》开创的一个先河：将NPC的台词全部语音化。虽然我们还不能最后确定是不是每句对白都有配音，但是至少在玩家和NPC对话时可以"听到"谈话的内容。这也是一个非常有趣的体验，以往只能在单机游戏中，而且是光盘版RPG中得到这种享受。据悉超过70位专业演员担当了给游戏中NPC配音的工作，可见索尼在线这次的良苦用心。在如电影般的画面中，耳旁是各种现实的声音，具有极为强烈的代入感，超过了以往任何一款游戏。看在这种体验的快感上，请原谅那异常庞大的客户端吧。



最后一个消息可能会让相当一部分人失望。虽然有两个对立城市，不过SOE已经明确表示《EQ2》中不会出现任何形式的PVP，这把人们对"国战"的猜想一棒子打到地下。玩过前作的玩家肯定有感触，《EQ》是一款注重过程而非结果的游戏。游戏提供了大量的技能、地图和任务供玩家体验，即使杀死了克拉夫，也并不意味着游戏生活从此索然无味。玩家可以做任何愿意做的事，而并不一定以战斗为主，一个工匠也是相当受欢迎的。玩家要做的就是在SOE搭建的平台上体验最真实的生活，玩家操纵角色，角色经历事件，玩家得到体验——全部来自生活的体验。这就是《EQ》带给我们的全部。我们在《EQ2》的身上，同样看到这个理念在传承。■

■名称 轩辕剑网络版二：飞天历险 ■制作 DOMO ■上市 未定
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 网星史克威尔艾尼克斯 ■版本 中文版

B+



飞天大猜想

文／蓝蓝 fish



回首轩辕网络试剑

随着时间的推移，2002年底第一次尝试把《轩辕剑》系列单机游戏改编成网络游戏的DOMO小组，在一片期待和欢呼声中带着《轩辕剑网络版》登台亮相。并且于2003年1月《轩辕剑网络版》在内地由网星艾尼克斯正式运营。

《轩辕剑网络版》秉承"轩辕剑"系列的一贯作风，处处体现着中国古风。游戏使用了《轩辕剑四》的3D引擎，玩家在游戏中可以看到熟悉的怪物、熟悉的装备、熟悉的道具、熟悉的NPC、熟悉的DOMO成员。水彩风格的游戏画面，着重塑造优美轻灵的幻境氛围。可惜由于升级困难等原因，使《轩网》在玩家中的接受度不够。游戏难度颇大，每次到整数级就会需要几倍的经验，比如30级升31





需要29升30经验的10倍，而50级以后全是这种"天价"经验（最高等级只有60级），50~60的技能又不够吸引人。最关键的是，因为游戏中大大弱化玩家单人作战的能力，提倡团队合作精神，使高等级玩家单练的可能性几乎为0。这些又造成大批老玩家不堪忍受而离开。

基于以上原因，《轩网》并没有如一些流行的韩国网游般大红大紫一番，但从一定角度上看，它不失为一个有水准且内容丰富的网游。

如今，《轩辕剑网络版二：飞天历险》终于走近了我们，良好的卡通渲染效果使《轩网二》看起来更加独特，至于游戏系统，让我们来猜想一下它"不为人知"的一面吧！嘻嘻，注意！是YY哟！





猜想之一·攻城战

看过动画宣传片的人或许都会有一个疑问：《轩网二》会有攻城战么？会是什么样子的？能不能做到好玩又公平呢？事实是有的，而且相当有特色。

每座城市都有自己的镇城之宝，由占领该城市的公会会长取得。攻城战中将出现攻守城的器械，比如攻击方有云梯、投石车、冲门桩；守城方有弓箭手、石块、铁炉、修补大队等。攻城战开始前需提前3天向系统NPC申请并由系统通知全服玩家。

攻城开始后，镇城之宝出现在城市中心，周围出现一个结界，攻方攻入城中后还需打破结界才能取得镇城之宝。镇城之宝周围有灵气，守方玩家在镇城之宝附近攻击及防御会有一定提升。在镇城之宝的争夺战中，必须是全数消灭护宝的玩家一方，或守方投降，才能取得胜利。而每个玩家在攻城战中只有一次生命，死亡即退出战斗。公会可以无限时的占有城市，但只能同时占有一座城市。入公会超过10天（现实时间）的玩家才有资格参加攻城战，临时凑数是不行的，借高手帮忙更不行！

攻城战结束后，无论胜负，城内建筑都会有一定程度损坏，胜利的一方有义务进行修复。城市的所有收入（包括卖药、装备所得和玩家摆摊的税收）都归统治公会所有。公会会长可以制定城市中的物价及税收，不能太离谱，物价不能超过系统定价的20%。

各公会并不是占领了城市就可以安安稳稳的收钱，城市的日常维护也是必不可少的。城市的建筑分为防御工事（如城墙）和普通建筑（如道路、商店）两部分。城市中所有建筑都会损坏，城市的人流量越大，城市建筑的损坏就越快。当别的公会向自己的城市发动攻击时，自己的城墙却是断壁残垣，这结果不言而喻。而普通建筑的完整程度也直接影响到镇城之宝周围结界的坚固程度，普通建筑越完整，结界就越坚固。

在攻城战开始前2个小时，在线玩家都有投票机会，得票多的攻／守方攻击及防御会有一定提升。如果一方的得票数高出另一方很多，可能会刷出NPC帮助守城，有神兵天降的感觉。

怪物会随时向城市发动进攻，这是考验公会会长的临时组织能力。若玩家公会胜利，则继续拥有城市统治权。若怪物胜利，则怪物占领城市，物价上涨N倍，守卫也换成了怪物。怪物喜怒无常，可能对你十分殷勤，也可能翻脸杀了你。为保持游戏正常运作，怪物只会同时占领一座城市。公会如果能将怪物驱逐出城，则获得城市统治权。



猜想之二·七行属性

在创建人物时，系统会让玩家选择"金木水火土光暗"七行属性或"无"属性。怪物也有自己的七行属性或无属性，相克关系依照"金→木→土→水→火→金"、"光→暗→五行属性→光"。练级时，玩家攻击克自己属性的怪物会觉的十分吃力，被克属性的怪物打到也会很痛。当然，玩家攻击七行属性所克的怪物会事半功倍，七行的不利因素可以靠阴阳师的七行变换法术暂时改变自己或怪物的七行属性来避免。

在PK时也有七行相克，玩家每个技能都有自己的七行属性，自然有了七行技能加成，七行技能加成对攻击怪物也是有效的，例如A玩家用火属性的技能攻击金属性玩家时，会有50%的攻击加成，攻击为原来的1.5倍；反之，A玩家用火属性的技能攻击水属性的玩家时，会有50%的攻击削弱，即攻击为原来的0.5倍。上面说的50%只是假设，实际效果可能更多，也可能更少。而攻击与削弱的比例是不变的，加成越多，削弱也越多。对于"无属性"的玩家，没有七行技能加成，也没有削弱。

装备的七行属性，使《轩网二》的装备分了很多种类。极品装备就有三种，基本型（白装备）、特殊型（彩装备）、属性型（需要激活）。激活条件为"土←火←木←水←金←土"、"光←暗←五行装备←光"，也就是说火属性的玩家只能激活土属性的装备。不过，阴阳师可以转换属性，同时也可以不同属性玩家组队以协助激活装备。如果玩家为火属性，而想激活水属性的极品装备时，可以组上金属性的玩家帮助激活。对于"无"属性的玩家，七行属性是没办法激活的。

宠物也有属性。宠物的来源有两种：战斗中驯服或者宠物蛋孵化。战斗中驯服的宠物，属性与未被驯服前一样；宠物蛋孵化的宠物，属性随机生成。宠物都有自己的技能，战斗和组队时与玩家的效果相同。

宿命中的属性。自己的宿命恋人的属性肯定与自己属性相生！比如木属性的角色，宿命恋人肯定是火属性或水属性的，不可能是与自己属性相克的金属性或土属性。如果非宿命恋人，与自己属性相克的角色结婚，如火属性角色与水属性玩家结婚，升级夫妻关系时会异常艰难。与宿命中的恋人相反，宿命中的对手的属性肯定是与自己属性相克！如火属性的角色，宿命中的对手肯定是金属性或水属性。宿命中的朋友什么属性都可能出现，唯一不同的是，宿命朋友的属性如果与自己的相生，提升关系等级会比较轻松，如果与自己的相克，提升关系等级会有一定难度。无属性的玩家，无提升关系等级的难易之分。

与不同属性的角色组队对自己的攻击或抗性有一定影响。与自己属性相生的角色组队，双方的攻击都会升高；与自己属性相克的角色组队，双方的抗性都会升高。无属性的玩家与任何属性的玩家组队都没有效果，多人队伍如出现多属性效果不叠加。

每个角色有七种抗性，分别为抗金、抗木、抗水、抗火、抗土、抗光、抗暗初始值都为0。抗性会随着角色等级的提升而自动改变，如水属性的角色，随着角色等级的提升，抗火、抗光会越来越高，抗土不会改变，其余与水属性不相克的五行抗性，如抗金、抗木、抗暗也不会改变，不过可以靠装备来提升。对于无属性的玩家，七种抗性的初始值都为8，但不会随等级提升而改变，但一样可以靠装备来提升。如果有阴阳师暂时改变他的属性，那他的抗性与同等级拥有属性的角色相同。如16级的水属性角色抗火为8，抗光为8；阴阳师将一名15级的无属性玩家改变为水属性，那他的抗性同上。

猜想之三·职业与生产技能

《轩网二》里引入了生产技能，目前的生产技能有钓鱼、伐木、农耕、挖矿、畜牧、炼化、玄石共七种，而职业有剑客、刀客、佣兵、武术家、道士、猎手、盗贼、阴阳师、养蛊师、乐师、舞者、医师共十二种。





每个职业并不是所有的生产技能都适合，比如猎手就适合学习钓鱼与畜牧，阴阳师就适合学习炼化与玄石；同样的乐师就不适合学习伐木与挖矿，盗贼也不适合学习农耕与玄石。每个玩家升级之后可以得到1点生产技能点数，适合学习的技能每升一级消耗1-2点技能点，不适合学习的生产技能每次升级要求的技能点数加倍。

看过上面这些YY之后，不知道您有什么见解呢？我这也只是抛砖引玉而已。纵观"轩辕剑"系列的发展，我们不难发现，它的每一次成功都与它从民族文化中吸取的营养和力量分不开。这也给我们的国产游戏提供了一个很好的发展思路。正象一位哲人所说的，"只有民族的，才是有生命力的！"至此，相信充满中国韵味的《轩网二》也会如它的其它兄弟姐妹一样获得巨大的成功，因为它的根植于泱泱华夏文明！■



■名称 功夫 Online ■制作 C-FORCE ■上市 未定
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 腾武 ■版本 中文版

B



中国人玩奇幻，总好像外国人唱京剧说相声，多少有点穿上龙袍也不像太子的劲头。可说起武侠来就不一样了，人人都能侃上两句，听起来也都头头是道的。这是从血脉中带来的，从历史中带来的，从《刺客列传》和《唐传奇》中带来的，好像我们手指中的筷子。这就是为什么那么多中国游戏公司喜欢开发武侠游戏的原因。

武侠游戏虽然出了这么多，但没有哪一个比得上武侠名著小说的影响力，而小说固然精彩，但比起真正的江湖轶事还是有些逊色。正因为虚拟的还不如现实生动，所以才有这么多人为打造武侠文化不断努力。

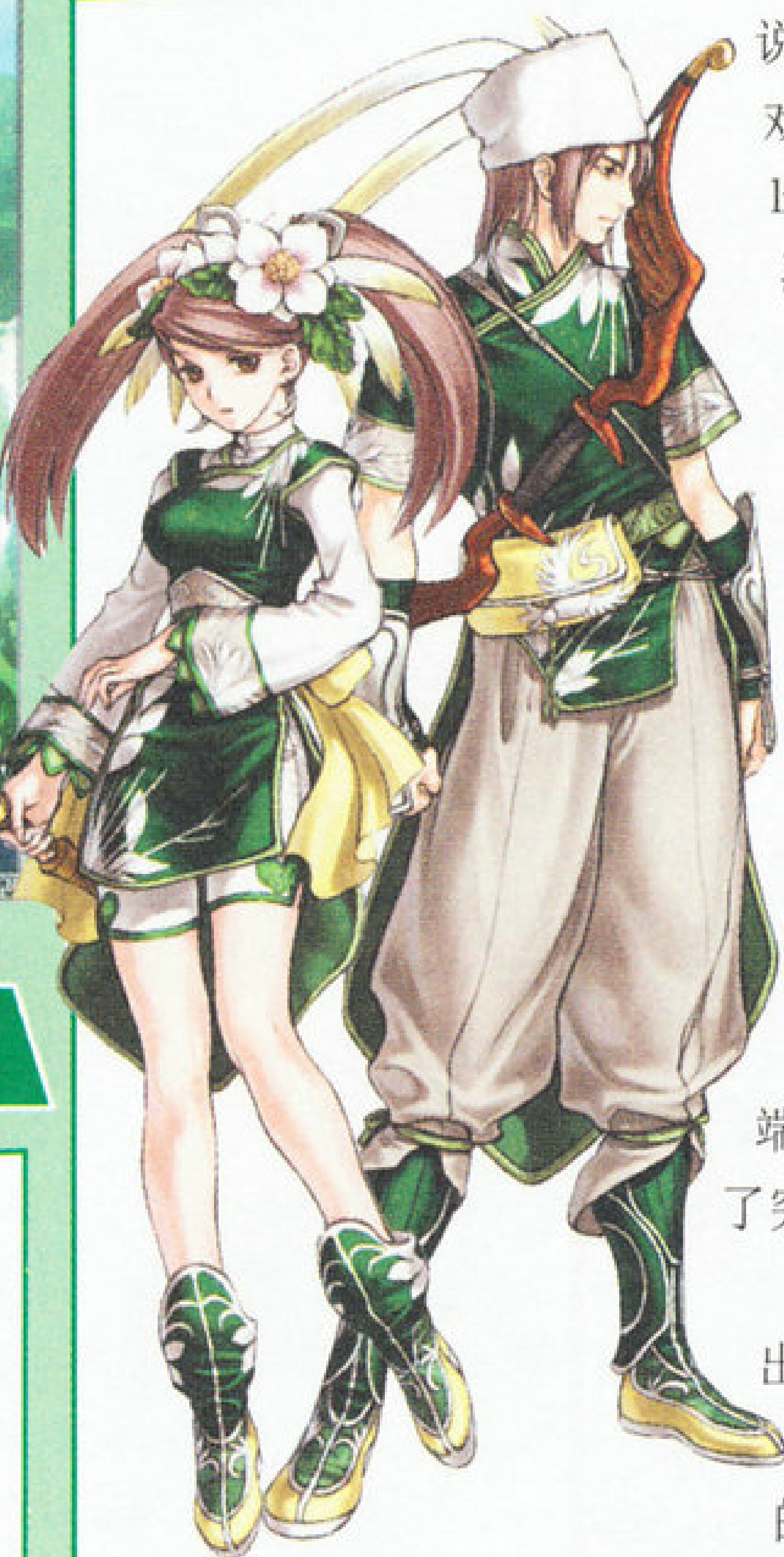
功夫——带给你一个真正的江湖

所谓“国民美少女”可能不是最美的，但一定是最有人缘的，喜兴、亲和、男女老少人见人爱。《功夫 Online》的目标，就是做“国民美少女”那样的“国民网游”。它是专为中国人设计的，当然，对海外市场也有一点小小贪心，因为“是民族的，必然是世界的”。

说到武侠，总让人联想起动作、格斗等等暴力的成分。可是，“武”的本意是勇猛，是干戈与军旅，绝对不是赤裸裸的血肉相博。说到“侠”，用见义勇为，舍己为人来解释未免有点不够浪漫，这是一个中国人都能意会，但是不可言传的东西。现有的武侠网游，在表现“武”方面只做到了勉强及格，在“侠”方面，几乎是交了白卷。所以，与众不同的另类武侠《功夫 Online》正在努力实现一个理念。

《功夫 Online》不注重动作，但是注重功夫招数，武学流派的传承。一招一式都有所本源，有所依凭。有些网游，试图通过复杂的操作去表现功夫的感觉，其结果只能是虐待玩家的肌肉和神经，令外挂更受欢迎。而《功夫 Online》反其道行之，把重点放在功夫的学习和领悟上，在个人资质的基础上，拜师、苦练，可能成为炉火纯青的一代宗师，或者只是默默无闻的江湖散人。但不管怎样，只要学会了、掌握了、熟练了，使用起来绝对是得心应手，操作绝对简单方便。玩游戏，是一种消遣和娱乐，玩得太累，就失去了意义。当然，《功夫 online》也很注重对武德、道义、江湖规矩得体现，试图真实模拟一个“侠”的世界。

特色——乱花渐欲迷人眼



说到特色，清新唯美的画面也许不能算是游戏的全部，但也有必要说一说。《功夫 Online》的画面打破了国产网游灰暗阴郁的坚冰，让玩家眼前一亮。日本原画大师北千里的加盟，奠定了《功夫 Online》绝美明艳的美术风格。《侍魂》这个令中国百万玩家风靡的武士梦，终于穿上了中国冠冕，成为玩家眼中真真切切的“武侠”。

是绝对国货，就不要用外国引擎，《功夫 Online》不做“香蕉游戏”。《功夫 Online》使用的 Quanta（量子）引擎，是北京腾武“C-FORCE”团队自行开发的，这是一款专门针对网络游戏的 3D 引擎，从客户管理、服务器性能结构、网络通讯、客户端渲染、游戏管理工具等等各个方面都进行了突破。

说到《功夫 Online》游戏系统，处处都显露出鲜明的特点。独特的“换妆系统”让你不穿装备，就可以有数百万种造型，当然，特别的造型总是留给特别的你的！可以结婚离婚很平常，但夫妻二人闭门家中练功是不是会让你想起“冲灵剑法”的万种柔情？生个小孩很平常，但是望子成龙的父母可以带孩子拜高人为师，孩子长大后可以和父母一起闯荡江湖，是不是让你回忆起多年前看过的某个武侠小说。想做千里赴义，人人传颂的“神雕大侠”，很简单，尽量完成其他玩家的委托。想要重振武林，号令天下，也容易，不用武林大会，也不用倚天剑，屠龙刀，只要有足够多的玩家支持你即可……

真实——戏里到戏外见功夫



《功夫 Online》这款游戏最先让人想到的，恐怕就是星爷热映的新片《功夫》了，奇特的同名也许真的预示着某种缘分（声名一点，最初注册《功夫 Online》这个名称时，星爷的《功夫》还没公开呢！）。更何况，制作组众人也都是星爷的 FANS。所以看到同名海报，就把它们贴在墙上，吊着绳子的，还有趴在地上的。于是有人提议，自己也照猫画虎设计个模仿秀海报吧，就这样《功夫 Online》第一款海报——“美人关前论英雄”反响不错！

从此便一发不可收拾了，大家纷纷推荐自己偶像的海报，每个人都想搞一把，从成龙大哥，到女子十二乐坊，甚至 IBM 的广告也要上阵了……不要啊！腾武可不是广告公司呀……



开心——看我七十二变

《功夫 Online》的换妆系统不同于其他游戏常见的更换装备的“纸娃娃”系统。它更换的不仅仅是装备，而是角色的发型、发色、肤色、五官、面部特征、身材都能更换。也就是说，当你从新手村中刚刚出现，没有任何甲胄衣服的时候，你的外貌也可以和所有人不同。组合的数量多得惊人，现在已经完成的就有 130 多万种。

这个功能刚刚完成，就变成了美术手中的新玩具：先弄一个《烙印战士》中的格斯，再来一个《猎人》中的西索；这样的组合有点像周讯，那样的活脱就是郑秀雯嘛！快！来看这样组合，不正是那个正当红的韩国明星吗？叫什么来的？当然，周星驰星爷的相貌也是不可少的，谁让他是大家的偶像呢？开发团队内部人员的相貌更是大家重点制作的对象，每次完成后都要秀一下给本人看看，请他提意见修改，改来改去的结果就是越来越不像，却越来越美型！■



了解——C-FORCE 工作室



自从软件业诞生以来，无数开发团队分分合合。但是从硅谷到中关村，有一个现象是共通的，那就是优秀的团队始终不愿分离，为了躲避分离，为了更好的研发环境，他们如同逐水草而居的游牧民族一样，不断的流浪，偌大的 IT 业容不下一台安静开发的电脑，这是整个行业的悲哀，从《人月神话》到《人间》，多少有识之士在呐喊，但是悲剧一再重复……

我们这个团队叫“C-FORCE”它有“向心力量”和“中国力量”双重涵义。最原始的核心团队是在大宇软星结识并形成的，而后，大家四散又聚集。更多的精英，从光荣、目标、金山、智冠……投奔而来，为了共同的目标——寻求一个好的研发环境，做一款中国最好的游戏。于是，团队如滚雪球一样越滚越大，越滚越快，大得令我们自己也惊讶，快得令我们自己也难以相信。我们希望山足够高，雪足够深，最终完成的雪球能给大家带来惊喜，我们在不断努力。

和其他开发团队一样，“C-FORCE”很年轻，很有朝气。这之中有从业八年经验丰富的开发者，也有刚刚从学校毕业满腔热血的年轻人。大家快乐工作，并且享受生活，没有无止境的加班，也没有反复返工的工作，一切都是那么井然有序。

开发中，当然会存在分歧，安静坐下好好谈谈。想想我们的目标是什么？做最好的国产网游不是吗？那么所有有利于这个目标的想法、建议和举措我们都支持，只要能让玩家玩得更快乐，让玩家更喜欢我们的游戏，我们会不顾一切去做！好玩最要紧！我们坚信，只有快乐的人，才能开发出令所有人都快乐的游戏。

项目一开始，我们就锁定了国际化大作的目标，人设部分打算请日本著名原画师加盟。名单开了一长串，有设计过《勇者斗恶龙 7》、和《格兰蒂亚 X》的藤原，也有设计《鬼武者》的“鬼才”导演，三栖大师雨宫庆太，但是令所有开发人员都看好的，则是《侍魂》的人设北千里，因为大家都是骨灰级玩家，每个人都玩过《侍魂》，那古典而华美的风格，和我们的游戏简直是太契合了！请日本著名游戏制作者加盟项目，是其他公司从未做到过的事情，我们做到了，而且，一切都是那么难以想象的顺利。





第一次和日本的游戏开发人员合作，我们也没有头绪，从文字说明到设定草图提供了大量资料，可北千里却似乎被这些资料束缚住了，拿出来的成果有些拘谨和保守。接下来的沟通中，我们抛开细节上的羁绊，重点针对所要的意境和感觉做了沟通，第二次的草稿便有了一种让人眼前一亮的感觉。虽然语言不通，但这并不能成为我们的障碍。北千里多年的从业经验和对游戏的深刻理解让我们的合作有一种如沐春风的感觉。虽然在价值观和表达方式上有很大差异，但是游戏开发者的心是共通的。当他谈到进入游戏业的最大收获是：“见识了很多人，受了很多刺激。”的时候，我们的心也禁不住有些刺痛的感觉。业界的种种黑暗，也许在任何一个国家都不能避免，但我们依然有梦，玩家的快乐与感动是我们永远的灯。

■名称 3D 西游	■制作 标点工作室	■上市 未定
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗	■代理 唐人互动	■版本 中文版

B-



文 / 天狂

什么是《3D 西游》?它出现前,我的印象里只有一片巨大的 3D 场景,空旷得没有任何概念。有幸的是,在官方第一次封闭内测时,我终于进入这个世界,体验了一把,终于看到了人……

水墨画风的开放场景

《3D 西游》充分利用了目前网络游戏 3D 技术优点,尤其在人物建模和场景地图中,使用了巨大的建筑模型以增加场景的细节。游戏中的人物在 3D 建模中使用了数以千计的多边形,使其动作趋于灵活生动,虽然人设方面看起来还很粗糙,但这只是表面贴图,相信随着游戏开发的进程,还会逐步细化。

《3D 西游》采用了符合东方人尤其是中国人审美习惯的水墨贴图,让笔者有看连环画动画片的熟悉感觉,或许是骨子里面流淌着的"龙的传人"的血液,使得第一眼看到游戏的时候就深深受到游戏画面的吸引。

游戏地图丰富多彩

由于还处于封闭内测阶段,《3D 西游》仅仅开放了一张地图,根据此前了解的资料,《3D 西游》的地图在游戏之中将占据非常重要的地位,因为它将与游戏中的"关卡"整合在一块儿。说到关卡,这是《3D 西游》的一大特色,这款具有中国传统章回小说风格的游戏,将通过"关卡"把任务系统和地图系统联系到一起,但由于写此文时还没有开放,感觉不到这两个系统 1+1>2 的好处,所以就不多说了。

对于目前开放的这副地图,其中包含了新手村、长安城以及庞大的练级区域,整张地图的最大特点就是"大",并且流畅度很好,缓缓流淌的护城河、深幽静谧的城门洞、高耸入云的城墙将城内外两个截然不同的世界分割开来,让玩家能够体验到这种天各一方的感觉。对于一款 3D 网游来说,这么大的地图,确实有点让人喜出望外,希望以后开放的组队系统可以让在同一张地图的玩家分享经验,这样的话对于玩家来说简直就是太有吸引力了。

游戏内 BBS 系统与众不同

在网络游戏之中即时聊天系统一般拥有很多的频道,群聊、私聊、公共聊天室聊、工会聊、好友聊,几乎所有的交流方式,在游戏中均已经出现,甚至在 21 世纪兴起的语音聊天,在很多网络游戏中也不是新鲜事。不过,即时聊天也有弱点,信息的存档记录方面永远是个问题,玩家下线后聊天消息就随着电波消失了。

所以 QQ 流行的主要原因,在于可以保存聊天信息。而游戏中的聊天信息,则可以通过内嵌 BBS 系统来实现,在国产网络游戏中,《3D 西游》成为第一个内嵌 BBS 的先驱。加入游戏内 BBS 系统最大的好处就是方便玩家交流,使玩家彼此变得更加立体化,可以离得很远却贴得很近,可以将自己的意见、想法、观点甚至拍卖物品放到 BBS 上,而不用再退出游戏去那些专业的游戏论坛提出自己的观点,对于玩家来说是能够节省大量时间的事情。

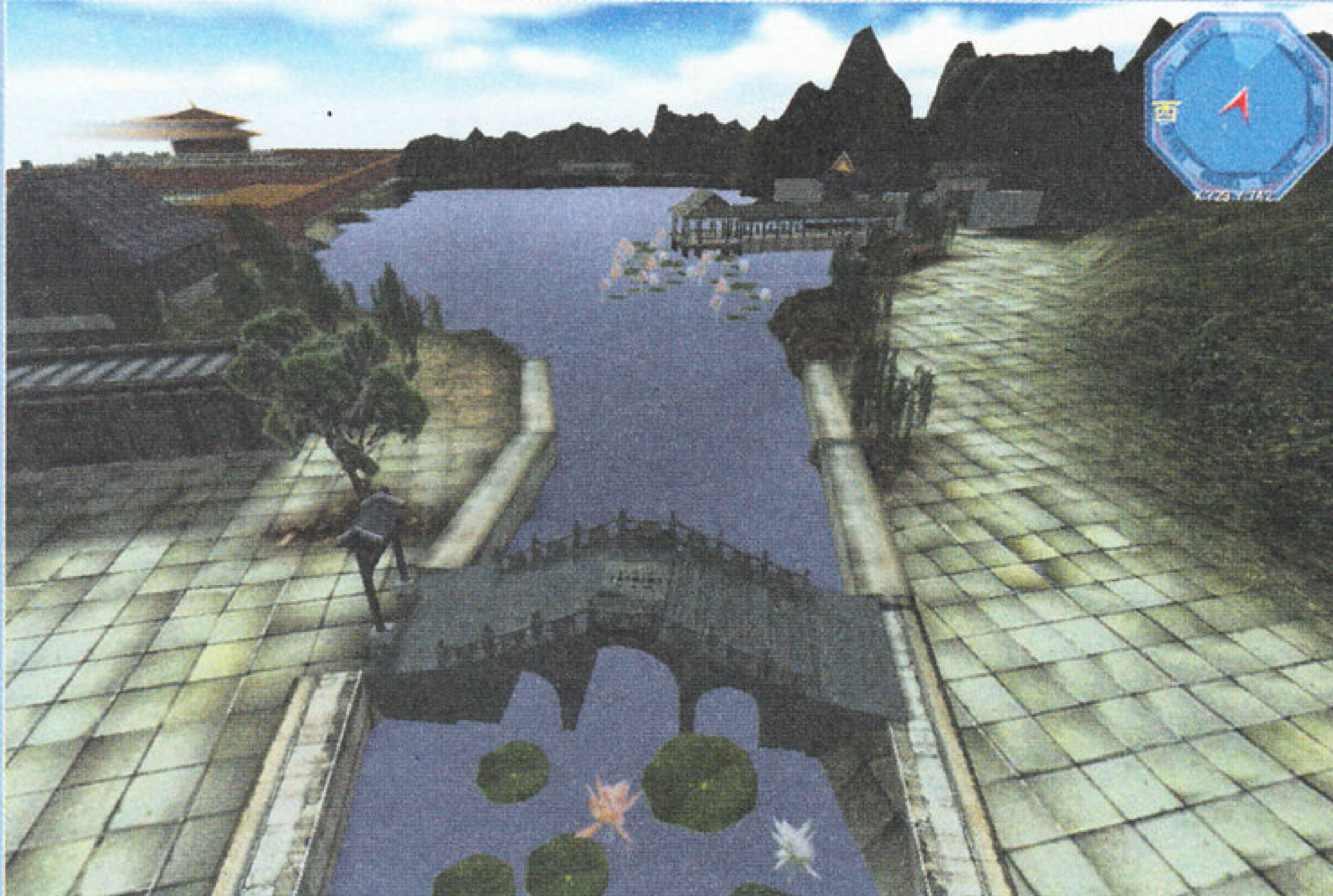
服务器登陆良好

对于网络游戏来说,特别是对于网络条件不太好的玩家来说,服务器的状态、登陆服务器的要求就变得很重要了。为了完成测试,笔者特意在小区宽带、专线宽带、电信 ADSL 和拨号上网这四种上网方式之中进行了测试。不过由于本次内部测试服务器在线人数处于峰值的数值我也不是特别清楚,就按照每天晚上 8 点的上线来统计的话,使用前面三种上网方式基本上没有太大的区别,游戏没有明显的延迟,运行基本流畅,在网络状态不是很好的状况下,会出现少量的跳帧。而对于拨号上网来说,能够登陆游戏,有较多跳帧,不过现在如果还有人用拨号来玩网络游戏的话,我也只有说"I 服了 You"!

由于本次测试只是处于内部测试阶段,更多的游戏资料还没有真正公布,这里只是管中窥豹罢了。因为《3D 西游》内测推迟到了 2 月中旬,所以大家还要耐心等待一下哦!■







2004 年的《仙境传说》凭借《樱之花嫁》、《黑色派对》和《最初感动》等多次资料片的发布和服务器端的更新，让这款优秀网络游戏的生命力得到良好的延续。在 2005 新年伊始，《仙境传说》的 8.5 版本更新又将给 RO 玩家带来更多崭新的体验和乐趣，让我们看一下这次 RO 中增添了哪些内容吧。



四大神器 精彩亮相

你知道《仙境传说》中的四大神器吗？那些传说中只有 GM 才可以使用、拥有超强属性的神器，终于要对普通玩家开放了！

	女神项链	STR, AGI, INT, VIT 各 + 3, MDEF + 5。女神菲力亚所携带的项链，制作非常精美，赋予佩戴者伟大的能力，是神提供的物品。
	雷神腰带	STR + 4 。雷神拖尔专用的腰带，系在腰上使力量急速的上升，是种被称为怪物的物品。
	史雷普尼尔之靴	MHP/MSP 增加 10%，SP 恢复速度 + 15%，MDEF + 10。以奥丁的座骑命名的鞋子，因为有相当好的功能，所以每个人都想穿戴。
	雷神之槌	DEX + 4 STR + 15，无限攻击加速（此后开放）。雷神拖尔使用过的巨大铁锤，不管往那里丢，到最后还是飞回手上的传奇武器，带雷电属性。

神器制作任务分成 4 个步骤，每一步骤各代表着一项神器的制作封印。因此要能够学会制作所有 4 级武器的能力，解开 4 个任务也是必要的；而再通过 4 个神器组合任务之后，才有办法选择神器并且制作。一个角色只限定制作一次，如果没有办法成功地通过 4 个步骤，那么该名角色就永远都不能再进行任务以及制作神器。

要进行任务角色的等级也必须在 70 级以上，另外这项制作任务并不是每个人都可以进行的，组合任务中的每项步骤都有限定人数。

新婚蜜月 浪漫心情

蜜月岛的更新是新版 RO 的另一亮点。据说在特力斯坦三世的证婚宣言之后，卢恩米德加兹王国全区兴起了结婚的风气，于是新婚夫妇开始梦想着两人携手蜜月旅行。因为有众多情侣的期望为基础，所以就出现了蜜月旅行胜地"爪哇咿"，这个由无人居住的天然珊瑚岛改造而成的情侣专门观光旅行地。这里有属于二人世界的温馨套房，有王国里唯一非法卖酒的秘密酒店，听说还有专门为了情侣拍照而花费 1 亿造成的爱心岛。

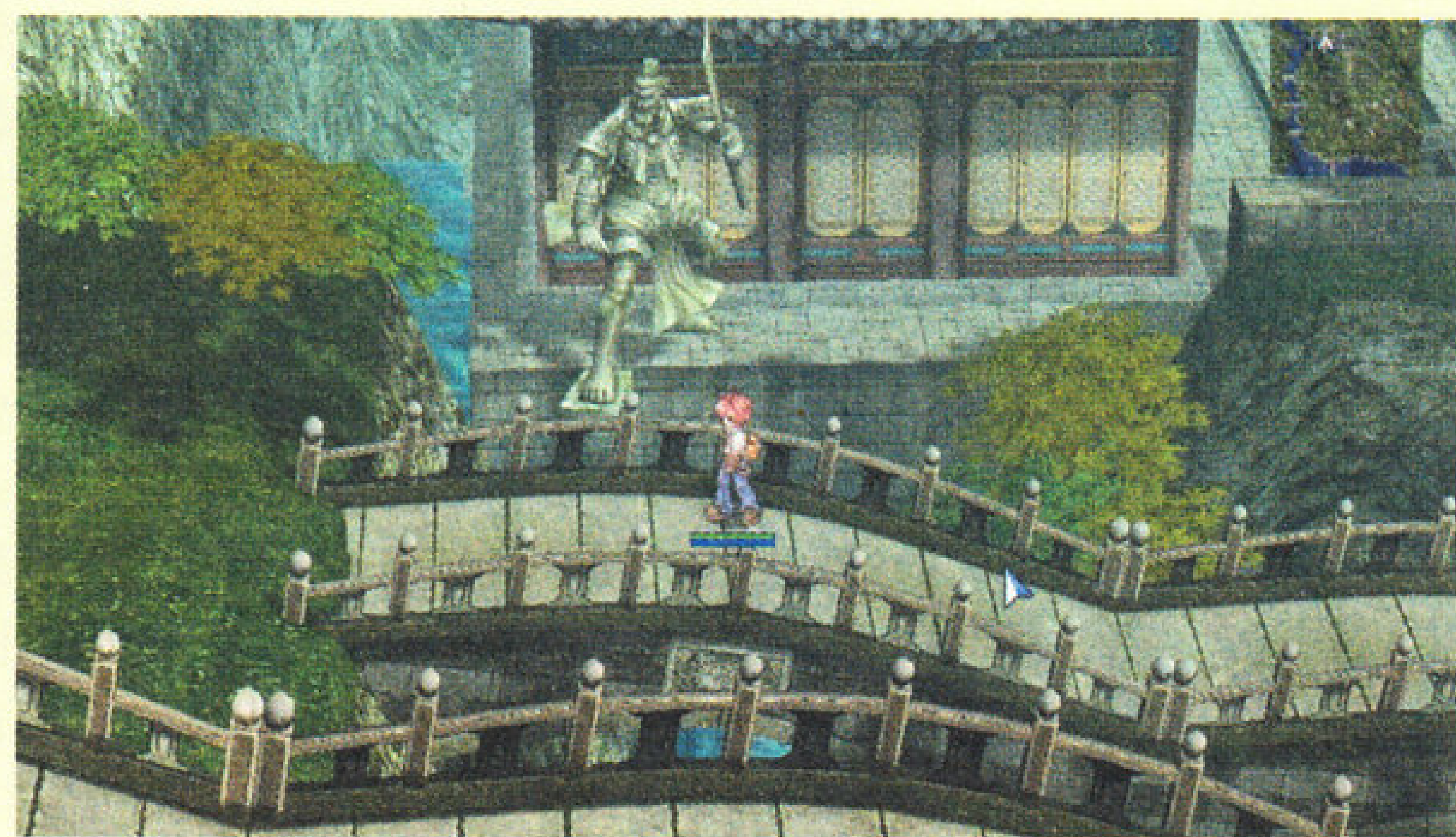
当情侣们在洁白的沙滩，惬意地靠在躺椅上小酌这里独特的爪哇咿风味调酒，再一起品尝可爱的特制冰淇淋，这种悠闲而浪漫的氛围将环绕着整个蜜月岛，令玩家与自己的爱人陶醉其中。



全新场景 中国洛阳

继乌龟岛、昆仑和樱花城之后，《仙境传说》又迎来了新场景——中国的洛阳城。洛阳场景的设计充分体现了古色古香的中国传统文化风情，少林、峨嵋、昆仑等各种玩家耳熟能详的武林豪门的故事，都会一一在洛阳展开。武侠小说里以暗器和用毒闻名的四川唐门也在这里出现，他们会带给刺客们什么样的改变呢？是否会在此接收新任务技能呢？

除了新的洛阳城，其他场景也有新的变化，像风味独特的裴扬城等等。新场景带来的不仅是游戏环境的微妙改变，更可以遭遇到新的怪物、新的物品，新的 BOSS 也将挑战所有的 RO 玩家，你做好准备了吗？



竞技挑战 全民 PK

除此之外，这次的 RO 新版还加入了新的功能和任务元素。主要包括旅馆功能的开放和挑战竞技场（Arena）的开放。旅馆可以让玩家在缴纳一定金额 ROZ 的前提下，获得体力魔力的快速恢复。

而过去受到很多玩家的喜爱，不过因 Bug 关闭的竞技场则在 8.5 版 RO 中复活了。游戏方式是进入等待室里的 NPC 所开设的聊天室里之后，会按照顺序进行，答对各模式的负责 NPC 所提示的过关条件，即可进入各房间，当然玩家必须达到某些基本条件。如果玩家在限制时间单人模式 4 分钟、组队模式 5 分钟内没有突破的话，会强制移动到等待室，并会从负责 NPC 获得 Arena 点数（当然跟成功时比起来是非常少的点数），预计日后将可以利用目前获得的竞技场点数进行物品购买、角色拍照及其它功用。

总的来说，《仙境传说 8.5》的更新规模喜人，不但开放了专属的地图，还加入了特殊功能的场景、任务、功能并添加了传说中的强力道具，应当是每一位 RO 玩家都梦寐以求的事情，那就一起来加入新版的 RO 吧！■

B+

■名称 O2Jam ■制作 O2Media ■上市 2005年第一季度
■类型 网络音乐游戏（MMOMPG） ■代理 久游 ■版本 中文版

劲乐团 O2Jam

音乐与游戏的结合

音乐历来与游戏息息相关密不可分，一些著名游戏的OST甚至成为人们永远无法忘怀的传世之作。究竟是游戏给了音乐舞台，还是音乐带给游戏灵魂？让我们一起来回放游戏音乐这个永恒的话题。

聆听游戏的声音



对于国内玩家来说，第一款给他们留下深刻印象的游戏音乐应该是《仙剑奇侠传》，尤其是DOS版“仙剑”那纯净的“电子声音乐”，而后《仙剑奇侠传95版》和《仙剑奇侠传98柔情版》的MIDI音乐也让不少初次接触这一系列的玩家激动不已。

回头听听那些曾深深打动我们的旋律，《轩辕剑Ⅲ：云和山的彼端》中开场的“威尼斯场景”音乐，略带忧伤的曼托琳，独奏着古老的连德勒舞曲，让人愁上心头。《魔兽争霸》系列充满原始、古朴之风的音乐，夹杂着兽人和人类的语音，刀光剑影，杀声四起，让人沉醉在战火与奇幻的世界中。《大富翁》系列骰子滚动时发出的玎玲铛琅的声音一响起，快乐的心情便随之起舞；《英雄本色》中凄婉沉痛的旋律响起后，我们会情不自禁地为那位失去爱妻的正义警察感到悲痛和孤独。

PC平台上还有一个无法忘记的游戏音乐经典，那就是《盟军敢死队》系列。一代的音乐每首曲目均表现出不同的场景，或如战鼓轻敲，大战已不可避免；或如深入敌后，斗智斗勇；或如气势磅礴，热血疆场；最后的通关曲则体现了战争结束、和平降临的意境，仿若夕阳西下后的祥和。二代的曲目则如同交响乐，有序曲、高潮和结尾，各种各样的乐器声此起彼伏，相映成辉，交织出现代战争所特有的激昂和危险。

其实不仅仅是PC游戏，还记得吗？FC时代的《魂斗罗》、《双截龙》，虽经国外乐队Midibosses的重新演绎而配乐更加丰富，但却无法取代原有的那种感觉。PS平台上的《最终幻想》系列，尤其是《最终幻想8》的优美旋律，配合荡气回肠的剧情，叫人无法忘怀。最神奇的莫过于《ICO》，这款几乎没有背景音乐、没有台词的游戏，它的主题曲《You Were There》却仿佛有着一股无法抗拒的魔力，让人无法抑制自己的感动。游戏结束，发现躺在沙滩上的女主角，你才会明白为什么主题曲的名称要用“Were”而不是“Are”、用“There”而不是“Here”。

看看音乐的游戏



绝大多数情况下，音乐只是游戏的仆人，起到烘托气氛的作用。但在音乐游戏中，悦耳的音乐与游戏的玩点被紧密地结合在一起。近几年，越来越多的音乐游戏出现在街机和家用主机平台上，而PC平台上却很少，尤其是以音乐为题材的网络游戏，更是一大空白。现在，一款名为《劲乐团》的音乐游戏，在这个空白处抹上了一道亮丽的色彩。

《劲乐团》是由韩国O2Media公司开发的一款MMOMPG（Massive Multi Online Music Play Game，大型网络音乐游戏），也是全球第一款以MP3为平台的休闲音乐游戏。它将音乐与网络巧妙地结合在一起，令玩家在弹奏歌曲时不知不觉地融入到美妙的音乐中去。《劲乐团》现已在韩国、中国台湾地区和马来西亚公开运营，反响异常热烈。尤其是台湾地区，自今年5月游戏正式营运以来，共创造了60万会员，每天平均有5万人登录游戏，注册用户和同时在线人数呈直线增长。

《劲乐团》突破了常规的单机版模式，增加了自行选择游戏场景、游戏歌曲的功能，玩家还可以按照自己的爱好购买所喜欢的衣服、装饰品和乐器，自由搭配和组合出不同的风格样式。游戏可以单机进行，也可以组队或双人、多人挑战，根据你在每首乐器中打到的乐律评定分数，累计到一定分数后你就可以提升等级。

玩家可以以开房间的形式与其他人对战，胜利后会获得相应的分数和金钱。你可以用这些金钱在商店里购买自己喜欢的道具和乐器，实现梦寐以求的音乐梦想。不用作任何投资、不用到处网罗人才，你只要通过互联网、通过这款游戏就可以结交到来自五湖四海的《劲乐团》玩家，组织起一个属于自己的乐队。《劲乐团》还获得了国际知名唱片公司和歌手的授权，今后会有更多的精彩音乐作品与玩家分享。

音乐游戏的前景

音乐游戏在国内拥有广阔的市场前景。首先，音乐游戏的操作足够简单，只要会敲击键盘就可以，新玩家只需要十来分钟就能上手；其次，一局游戏的时间不过几分钟，玩家完全可以做到工作、游戏两相宜，解决了现代人繁忙的工作与有限的娱乐时间之间的冲突。

好的游戏音乐如艺术品般弥足珍贵，好的音乐游戏更是难能可贵。《劲乐团》的国内代理商久游网已经开始游戏的汉化工作，相信用不了多久，我们就可以玩上这款可以在网络上进行的音乐游戏。■

（文/游侠创作室：毛毛虫）



PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst 梦幻之星在线蓝色脉冲



梦幻之星”重又回来了！带着老玩家的感动、新玩家的期待，有“家用机网游始祖”之称的《梦幻之星在线：蓝色脉冲》以崭新的姿态登陆PC平台，并将于1月18日呈现在数千万中国游戏玩家的面前。

经典再现

1987年12月20日，世嘉公司推出《梦幻之星》一代，由此开启了家用主机角色扮演游戏史上的一个神话。或许是由于世嘉在与任天堂、索尼的主机大战中饮恨淡出，更使其在游戏软件的开发上痛下苦功，《梦幻之星》一经问世即获得如潮的好评。

“梦幻之星”系列以其丰富而完善的系统、独到的世界观，打破了当时角色扮演游戏市场上由任天堂一家垄断的局面，也极大地增强了仍以街机业务为主的世嘉进军家用机市场的信心。十几年来，“梦幻之星”由一代发展到四代，最终走入网络世界，令无数玩家陶醉在她那幽深广阔的宇宙世界里。

由朝华数字娱乐代理的《梦幻之星在线：蓝色脉冲》相对于先前的老版本，加入了众多新要素，例如新的工会系统、新的地图、新的怪物等，将这款动作类网络游戏的魅力发挥至极限。游戏完整地传承了单机时代的丰富的世界观，这也是今天占据中国市场半壁江山的韩国网络游戏所缺乏的，而友好的操作界面和相对成熟的职业平衡性更是这款网络游戏能够获得成功的重要因素。

相信《梦幻之星在线：蓝色脉冲》此次登陆中国，会给中国玩家带来前所未有的新鲜体验。



更流畅的体验

好了，罗嗦了这么多，接下来还是着重介绍一下在中国公测的《梦幻之星在线：蓝色脉冲》有些什么特色吧。

首先看看服务器，《梦幻之星在线：蓝色脉冲》的最大单位是“世界”，一个“世界”中包含若干“母舰”，而“母舰”中还可以选择不同的“区域”单位。身处同一世界的玩家，可以相约共同冒险。熟悉《梦幻之星在线：蓝色脉冲》的朋友可能知道，日本的服务器只包含一个世界，国服内测时也是单个世界。不过，考虑到中国地区玩家数量以及地域的问题，游戏在国内公测时开设了三个“世界”，规模之大令人热血沸腾。需要提及的一点是，虽然各个世界的资料不是互通的，但是帐号在各个世界是可以通用的。

《梦幻之星在线：蓝色脉冲》的公测版本还对内测中存在的诸多问题作了解决。例如以往游戏会莫名其妙地中途掉线，新开设的服务器很好地解决了类似因网络繁忙而造成的中断。以往游戏经常会被QQ广告一类的消息弹出窗口踢回桌面，公测版本增加了“窗口模式”。进入游戏前你可以在“游戏选项”中选择以“窗口模式”运行游戏，还可以用鼠标拖拽窗口边缘，自由调整窗口的大小，实在是很贴心的设定。今后可以边打游戏边聊天、上网，不用担心无法切换了。

游戏的汉化也进一步得到完善，怪物属性显示为乱码、个别房间信息显示有误等问题都一一得到了解决，之前出现的霰弹枪轻击无法射击、快捷键无法保存等BUG也得以修复。

更贴心的服务

《梦幻之星在线：蓝色脉冲》的公测版本还添加了在线GM系统，这是官方的一个新举措。由于游戏拥有庞大的世界设定，对游戏背景不太了解的新玩家在登陆游戏后，可能会对周围的世界感到茫然不知所措。别着急，你会发现由真人控制的“指导员”GM就在你身旁。他们会耐心地指导你如何进行游戏，帮助游戏中每一位需要帮助的玩家。请注意，这些GM可不是官方招聘的哦，他们是由一群热爱PSO、对PSO了如指掌的玩家组成的。就像《网络创世纪》当初的GM一样，这些玩家是用自己的业余时间热心地帮助新人。让我们对这些充满无私奉献精神的工作人员致以崇高的敬意。

众所周知，时下网络游戏的最大威胁在于外挂。对于外挂，《梦幻之星在线：蓝色脉冲》的代理商朝华数字娱乐是怎样的态度呢？其实这从“窗口模式”的加入就可以看出。内测时游戏没有窗口模式，切换出桌面后游戏会自动结束；而公测版本却大胆地开放了窗口模式，这说明官方对杜绝外挂已经有了足够的信心，相信自己有能力维护一个无外挂的“梦幻之星”世界。引用朝华数字娱乐一位高层的话：“我们可以自豪地宣称，我们已经站在了防外挂阵线的前沿。”

既然官方有着如此坚决的信心，我们这些“梦星”fans也不必再杞人忧天。有一个良好的游戏环境，才能让大家安心地在这个公平的世界里生活下去。希望朝华数字娱乐能够坚持到底，为所有玩家创建出一片纯净的网游乐土。

同期欧美网游大作《魔兽世界》的测试也即将在中国展开，两款世界级大作携手为中国玩家带来了一个缤纷多彩的节日。凭借独特的CORPG形态（Competitive Online Role-Playing Game，竞争型网络角色扮演游戏）、优良的游戏品质、强调组队配合的理念和世嘉强大的后台技术支持，《梦幻之星在线：蓝色脉冲》势必在2005年伊始在中国掀起一波势不可挡的“蓝色脉冲”。■



■名称 快乐西游 ■制作 第九城市 ■上市 2005年2月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 第九城市 ■版本 中文版

B-

形式另类的国产佳作



文/网先队·仙水.力

快乐西游》作为第二届 CHINAJOY 最受期待网络游戏奖的得主，第一款国产横版 MMORPG，同时又是九城自主研发的第一款网络游戏，笔者对之期望颇大，经历了数次跳票之后，终于在近日开始了封闭测试。笔者有幸做为其中一员，开始了快乐的游戏之旅。

超卡哇伊的游戏画面

国内的游戏美工虽然紧缺，但水平还都不错，此次《快乐西游》的美术部分由有多年 TV 游戏制作经验的东星一手包办，而实际出来的效果从玩家对此的期待度上可见一斑。先说人物部分，创建人物时玩家可通过各种造型搭配出十分可爱的 Q 版个性造型。键盘上的 F1~F12 键能使人物做出高兴、害羞、伤心、愤怒等非常卡哇伊的表情。而得益于优秀的纸娃娃系统，搭配上游戏中打落的各种饰品和装备，装饰在人物身上之后，更是把“Q”字发挥到了极致。既然是取自西游体裁的游戏，其中的场景当然都是大家耳熟能详的。郁郁葱葱的蓬莱岛，朦胧飘渺的广寒宫，阴森恐怖的阎王殿……《快乐西游》中的场景数量不仅庞大，其设计也都面面俱到，十分细腻。比如云彩的飘动，随风摇曳的花朵，美工如此一丝不苟的态度让人钦佩，比起同类游戏《冒险岛》的场景更加引人入胜，而这些精美的场景和游戏中的人物一样，有一个共同的特质，那就是超卡通。





独具特色的职业系统

《快乐西游》的职业分为力士、仙僮、猎手和变化师。前面三个就不用说了，分别就是大家熟悉的战士、魔法师、弓箭手三个职业。而变化师这个职业倒是西游里独有的，乍看名字，笔者还以为是可以变形的职业，毕竟《西游记》中可以变化的东东很多，孙悟空会七十二变，猪八戒也会三十六变。但是细玩之下发现变化师这个职业很像《暗黑破坏神 II》里的刺客和祭祀的结合，是一个辅助型的职业。

网络游戏的职业平衡性往往在很大程度上决定了它的生存能力。也许是处于封测的原因，《快乐西游》的职业平衡性做的并不理想。以仙僮为例，他们的魔法攻击力和攻击速度都比其它职业慢了不少，而且 MP 消耗非常的快，这个职业到中期基本就很难练下去了。



游戏中对经验的设定是最后一击者获得全部经验，而偏偏猎手的攻击速度，攻击力和射程都是最高的，这就造成了在西游中基本是猎手满天飞，其余职业没人玩的局面。好在目前还是封测，而且九城非常注重玩家的意见，相信职业平衡性的问题在以后的测试中能得到完美解决。



丰富多样的技能仙术

游戏的技能系统主要分为两大类，分别是法术和心相天赋。心相天赋是游戏中非常重要的设定，玩家在创建角色时可以选择“圣心之相”或“魔心之相”。技能需要靠魂魄来提升，玩家在游戏中打倒怪物便能获得相应的经验值和魂魄，心相越高，玩家获得的魂魄也就越多。和另一款《梦幻西游》一样，游戏中引入了拜师系统，各种技能都需要通过拜师之后才能学习。

此外，熟练度的设计虽然有效地抑制了不劳而获现象，而且也培养了玩家主动积极的娱乐观念，但在中国这个特殊的游戏市场，面对民间如此多的程序高手，这样的设定难免会成为外挂的天下。虽然勤劳的打怪能得到好的回报，但中国许多“聪明”得过头的玩家难免要去反复证明人类与动物的区别。



不尽人意的任务系统

任务也是游戏中非常重要的一个环节，每个角色必须完成三个必修任务才能进行拜师。游戏中对玩家能接与否和完成与否的任务都会采用不同的标志标记出来，并且每个任务都会配上详细的注释，让玩家一目了然。不过任务模式单调，数量过少让人略感遗憾。

游戏的可玩性和耐玩性都是依靠任务系统来直观表现的，游戏的生命周期也是依靠任务来调整的。而封闭测试中很多任务还未完全开放，日后会不断完善。





别出心裁的其它设定

游戏中并没有采用网络游戏常见的摆摊设定，新手玩家可能会觉得纳闷。没有交易系统，游戏中的经济体系怎么发展。其实《快乐西游》并不是没有交易系统，而是采用了一种特别的方式，用邮件来进行交易，这系统源自于著名的网络游戏《无尽的任务》(EQ)，并且另一款由九城代理的网游大作《魔兽世界》同样采用了这一交易方式，当然这都是美国那个知名的大妈级美女策划功劳。得益于游戏中强大的邮件系统，玩家可以非常方便的进行各种物品的交易，当然这种独特的交易方式究竟能否被已经习惯于“泡菜”的挂机贩卖方式的广大玩家所接受，就要用时间来证明了。

游戏中另一个独创的设计，就是“快乐贴”。或许是因为横版游戏难以设计出PK系统，于是制作组想出了这么个独特的玩意，你可以使用各种快乐贴捉弄其它的玩家，达到不同的功效。比如“小猪噜噜贴”可以令玩家变成不能战斗的小猪。而被捉弄的玩家当然要奋而反抗，使用“反弹贴”便能让捉弄你的人自食其果。怎么样，是不是很有意思？



一些小的抱怨

除了上面说到的职业平衡性不够好，任务系统略为单调之外，游戏中的问题也不少，比如笔者使用GF2MX400显卡进行游戏会出现严重的贴图错误，屡次尝试更换驱动版本，错误依然。另外，使用WIN98系统进行游戏的玩家大概有半数会出现运行错误，不能进入游戏。而使用WINXP同样有可能出现相同的问题。游戏的更新系统也存在很多问题，比如笔者试玩时就常常会出现更新进度条不显示，更新完毕后依旧没有出现“进入游戏”界面的情况。测试服务器的质量问题被玩家质疑的最多，掉级、连接不上、掉线、和NPC对话无反应等等，应接不暇。当然，初期测试时的问题越多，意味着游戏上市后的问题也会越少，发现问题解决问题才是硬道理，相信九城的会兑现承诺，给玩家一个非比寻常的快乐游戏。







总的来说，《快乐西游》虽然存在这样那样的缺点，但是游戏内容非常完备和丰富，加上即将开放的工会和换装系统，游戏未来的亮点依旧非常的多。限于篇幅，笔者并未介绍游戏的装备打造系统，这同样是游戏的一大特色之处。做为第二届CHINAJOY最受期待的网络游戏，游戏的整体品质并未让人失望，没有辜负广大玩家的期盼。同时做为国产游戏而且又是传统神话题材，使其寄托了玩家浓重的民族情结。在此也希望九城的工作人员能够尽快解决游戏中各种大大小小的BUG，逐步完善游戏的品质。最后祝《快乐西游》一路走好！■



游戏中英文名称 评分

游戏截图

游戏发售时间

游戏盒面

游戏资料

游戏综述

编辑点评·评分

官方网站

编辑选择奖 29



科林·麦克雷拉力赛2005

图　　像：★★★★★
音乐音效：★★★★
操　　控：★★★★★
创　　意：★★★★★
游 戏 性：★★★★★

本月竞速游戏再次荣获"编辑选择奖"，完全因为《科林·麦克雷拉力赛2005》自身相比前作在游戏性上巨大的进步，加上该系列所有的画面表现、拟真度、资料丰富性等方面的优势，使之一举赢得了众小编的青睐。同时在此特别向参加本次达喀尔拉力赛的全体中国车手致敬。

福特赛车Ⅲ Ford Racing 3 19



类型：SP
版本：英文版2CD
配置：Intel P3-800/128MB ASUS A9250GE/TD 32MB
出品：Razorworks Studio
发行：Global Star Software

以著名汽车厂商Ford的全线产品为对象的竞速游戏，涵盖公路追逐、越野及走线等特色赛事，福特车迷的传统收藏游戏。



游骑兵

与二代相比，三代的车辆物理特性的调整，形成了一种动作型混合了较强的侧滑失控的操控特性令人很难受。新增的NOS加速及树木飘叶等特殊效果还是令人欣赏的，不过整体上的视觉进步跟不上2004竞速潮流的脚步，而一直期待的Ford汽车资料鉴赏收藏部分还是没有出现。有二代的玩家不必买三代了，新玩家则可以从三代开机接触这一系列特有的赛事玩法。

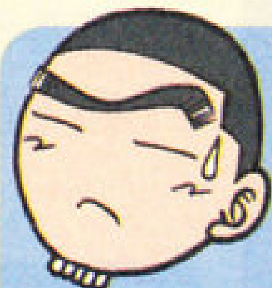
7



月月

打着世界第一家汽车制造商——福特公司的旗号，游戏中可以体验从老式经典款式到现代豪华跑车等多款福特车型，对汽车历史有兴趣的玩家一定要尽量尝试。该作品在画面效果上较为出色，路面光影和车身反光都有尚佳表现。在车辆物理表现方面拟真度并不很高，操控感觉类似普通动作类赛车游戏，比较适合轻度赛车玩家尝试。

6



狗子

本系列的第3作，依旧是福特汽车家族的"博览会"，其中不乏各种不同赛事的名车。虽然本作引入了诸如NOS加速等流行元素，同时对方向盘操控的优化略有进步，但相对前作，在游戏模式上进步不大，画面效果提升不明显，操控感却更加趋向于动作型，实在让人怀疑是否今后此系列会沦为每年例行一作的"骗钱产品"，实在让人比较失望。

6

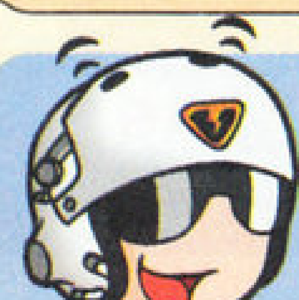
www.fordracing3.com

科林·麦克雷拉力赛2005 Colin McRae Rally 2005 29



类型：SP
版本：英文版1DVD
配置：Intel P3 1GHz/256MB ASUS A9550GE/TD 64MB
出品：Codemasters
发行：Codemasters

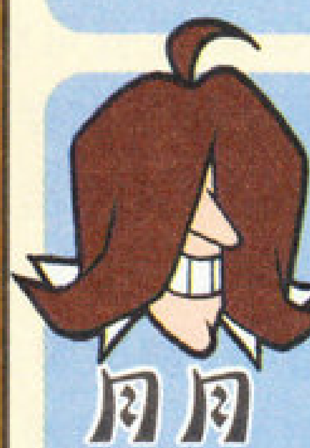
PC上历史悠久的成功拉力系列，涵盖现实世界中几乎所有著名的拉力跑车，各国赛道也都能传神的表现该国的风景、气候、道路走向及路面特点。



游骑兵

知名PC拉力游戏系列最令人振奋的进步之作，赛道的空间感和速度感都达到令人满意的水平，操控性方面的调整能令玩家更好的感受到车辆的状态，从而能够及时对方向及走线进行调整，确保整个赛程中不会轻易因为事故而常常被打断，加上更为自然柔和的色调与光线的运用，整个游戏令人感到平顺舒畅，没有什么可挑剔的了。

10



月月

"科林·麦克雷拉力赛"系列最新作，游戏在拟真度和游戏性之间找到了更好的结合点，在体验速度感的同时也可以尽情享受驾驶的快乐。游戏中新增加了"生涯模式"，而以往在"冠军赛模式"中才能解开的隐藏赛车，现在需要在"生涯模式"中一一出现。本作继续在图像效果上有所加强，车体和景物的质感更胜一筹，同时在车体细节的表现上也更为丰富，·甚至可以看到碰撞掉漆的效果。

9



狗子

作为我最为喜爱的竞速游戏，CMR系列优秀的画面效果、逼真的拉力临场感和把握到位的模拟度与游戏性的平衡无疑是其最令人称道的方面。而本作相比前作，在画面效果上新增了景深、震颤、掉漆等优秀元素，提升了不同路面材质带来的操控难度，更是新加入了许多著名车辆、赛道难度最高的德国赛段和游戏性更强的生涯模式——CMR2005堪称PC拉力竞速游戏综合实力最强者！I love this game!

10

www.codemasters.co.uk

风色幻想Ⅲ罪与罚的镇魂歌 Wind Fantasy 3 19



类型：ST/RP
版本：中文版
配置：P3-550/128MB ASUS A9250GE/TD 64MB
出品：弘煜科技
发行：寰宇之星

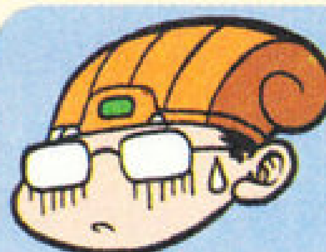
首款3D化的"风色"作品，继承以往庞大故事情节的优势，在角色属性系统上也提供给了玩家相当大的自由度。



月月

初次转型为3D作品的"风色幻想"系列新作。庞大曲折的剧情仍然是游戏的亮点，而借助3D图像特点而体现出来的策略性，也有出色的表现，现在玩家可以充分感受到地形对战斗的影响了。在角色能力成长方面，新作选择了流行的自由配点方式，玩家可以随意控制角色的发展方向。技能学习也由前作的单线型变为了多线发展的树状形式，给了玩家更多的选择。唯一不足的，就是3D的画面了。

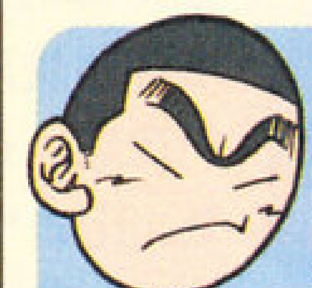
7



东东

SLG+RPG，久违的传统日式战棋游戏，很久没有看到这类游戏新作了，战棋游戏的老玩家们不妨试试。难度不高，虽有70多战，但只要有点战棋游戏的底子，便能很顺当的打过去。3D图像表现效果不佳，甚至无法自由观察战场，给作战时操控带来不必要的麻烦。2D人设不错，可惜色彩艳而无当。连接各场战役的故事情节曲折跌宕，值得仔细看看，别狂按空格错过了。

6



狗子

虽然是名门之后，可是从游戏类型和表现形式上看，都有点跟不上时代潮流了啊……曾经风光一时的战棋游戏，到现在已经一蹶不振，日渐凋零，缺少创新、技术老化不正是其致命的原因么？虽然这款风色新作的故事相当不错，但是战棋游戏毕竟不是以情节取胜的。相比系列的前作，战术系统、技能发展是有不少改进，但也大都是大家在其他游戏里见识过的东西。我想，也许《风色幻想Ⅳ》做成RPG会更好……

5

www.unistar.net.cn

信长之野望XI天下创世威力加强版 21



类型：ST
版本：中文版1CD
配置：Intel P3-700/128MB ASUS A9200SE/T 32MB
出品：KOEI
发行：KOEI

光荣公司一贯的赚钱作品，在原作的基础上，资料篇增加了新的剧本、角色、宝物，当然还有必不可少的各式编辑器。



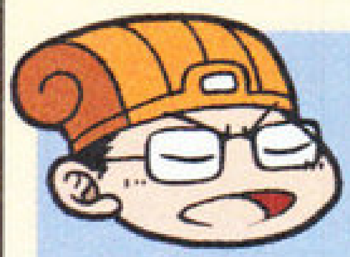
月月 作为《天下创世》的资料篇，本作需要在原始版本的基础上安装，1CD的新增内容使得本代作品更为精彩。使用"领地编辑"功能，再配合新的内政指令，可以建造出更繁荣的城镇。新增的"合战编辑"功能，允许自由指定出场的武将和部队配置，同时再加上全新的"合战体验模式"，玩家可以尽情体验历史著名战役的乐趣。此外，按照以往常规，新增添的剧本、武将和宝物更提高了游戏的耐玩度。

7



小马 原作是KOEI在PC平台上首次使用3D技术的尝试，对内政和合战都大幅加强，众多历史事件的过场动画使不谙熟历史的人犹如身临其境。野战时的兵种相克、武将特技；攻城战时对建筑的肆意破坏、随机掉宝；实力壮大后与强势大名决战的感觉，无不气势如虹。PK版追加了新剧本、武将、场景，当然还有各种编辑器，感觉极佳。

9



东东 虽然觉得《天下创世》是款很棒的作品，但是对于光荣这种把边角料利用起来，修修补补又推出"威力加强版"的一贯做法不能支持，事实上这款资料片和以前的N款"威力加强版"一样，可以编辑很多游戏资料啦，加了新剧本新武将若干啦，诸如此类，个人以为，这些就是靠一个补丁就能实现的功能，对原作几乎无实质改进。

5

gamecity.koei.com.tw

波斯王子II武者之心 23
Prince of Persia: Warrior Within



类型：AC/AD
版本：英文版3CD
配置：Intel P3-1G/256MB、ASUS A9600SE/TD 64MB
出品：Ubi Soft
发行：Ubi Soft

复活的第二代"波斯王子"系列新作。游戏气氛有了翻天覆地的变化，战斗成份亦更为加强，克意强调了视觉的冲击效果。



月月 新版"波斯王子"趁热打铁推出了第二代作品，也许是换掉了制作人，游戏在风格上与前作相比，从清新亮丽变成了阴森恐怖，经典的雾化效果在本作中根据气氛表现的需要再次得到了加强，此外宏大场景的增加又加强了视觉的冲击效果。本作注重对战斗系统的改进，王子可以使出更多更酷的招式，且操作依然简便。为了衬托战斗系统，游戏引入了强劲的重金属风格音乐，为游戏更添爽快感。

9



大狗 前作中最弱的战斗环节终于被加强，但却处理得很失败。滥砍滥杀取代冒险成为主要乐趣，这与游戏阴沉的画面和音乐风格倒还算吻合。游戏的关卡设计算是不错，故事情节却糟糕透顶，对话令人费解，王子的光彩和智慧不复存在，连配音都失去了魅力。上一代中的视角问题依然没有得到改善，固定视角让玩家在作某些动作的时候感觉非常别扭。

6



狗子 前作中依靠灵巧身手历险的王子似乎变得嗜血起来，连下巴上的胡茬也留着一丝丝邪气，但新作更加绚丽的画面效果让人不愿放弃认识另一面的王子。本作中，引入了大量烘托气氛的技术特效，使得战斗场面更具"暴力美学"的特征，而王子变丰富了的动作招式并没有给人花拳绣腿的感觉。唯一的缺点就是——太难！

8

www.princeofpersiagame.com

诺兰危机 21
Armies of Exigo



类型：ST
版本：中文版2CD
配置：Intel P4-1.6/256MB ASUS A7000/T 32MB
出品：Black Hole Games
发行：Electronic Arts

强调画面效果的3D即时策略作品，以西方神话传说为背景，拥有丰富神话角色兵种，同时首创"双层场景"技术，以求体现灵巧的拟真战术。



月月 这明显是一款披着现代华丽外衣的老套即时策略。游戏最大的亮点也就是出色的画面表现了，树木、河流、士兵以及魔法效果，一切都是那么生动而华丽；此外，略有创新意义的地表、地下的场景框架模式，也让人眼前一亮，只可惜会让人手忙脚乱。至于即时策略本应注重的平衡和策略性表现则显得差强人意，AI设计方面的失误表现得尤为突出，从而导致你难以集中精力在真正的战术运用上。

7



东东 不错的奇幻题材RTS，标准的"帝国时代"模式，采集资源、造兵……画面整体感觉比较精美，色彩鲜艳，人物精致，但只能从斜上方视角观察战场，且不能拉近观看。故事情节不错，虽然没有像《指环王》那样的名著支撑，但显然也是用了一番心思的，可惜繁体中文版翻译得一塌糊涂，连任务都说不清楚。音乐大气，音效亦逼真，喜欢听士兵们齐声高喊"For Noland"！

7



大狗 一款拥有生动画面的即时策略游戏，出色的3D图像引擎创造出一个真实而奇幻的魔法世界。从山地、树木，到建筑和人物，游戏中的一切都显得如此精致。游戏在场景层次感的表现上更有其独到之处，创新的"双层"战场技术为玩家提供了更新鲜的尝试，一些巧妙的战术首此在游戏中得以运用。然而游戏在宏观策略性以及汉化质量却都存在着较大的缺陷。

7

www.eagames.com

索尼克英雄 22
Sonic Heroes



类型：AC
版本：英文版2CD
配置：Intel P3-866/128MB ASUS A7000/T 32MB
出品：Sonic Team
发行：SEGA

世嘉大牌人气角色登陆电脑平台，轻松娱乐的游戏方式，再加上亮丽的色彩搭配，更适合年轻玩家的口味。



月月 世嘉首款多平台推出的"索尼克"游戏，依照系列的传统，亮丽的色彩，轻松的游戏形式和终极的速度体验必定会给玩家带来丰富的游戏享受。团队作战是游戏最大的特色，索尼克和他的朋友们要各自发挥其特长才能顺利完成各关挑战。当然，除"索尼克队"以外，玩家也可以使用以往索尼克故事中著名角色所组成的另外三支队伍。整体来看，该作品也只是一款轻松的小品。

7



狗子 继游戏主机和N-Gage手机平台后，PC游戏玩家终于迎来了大名鼎鼎的刺猬索尼克！游戏画面自然是该系列一贯的轻松明快，游戏音乐、音效和配音也十分活泼。籍由此作，PC玩家终于也能够体会索尼克世界里纯粹的狂奔快感，速度就是一切！如同《狮子王》是一部成人励志片一样，看似幼稚的游戏还存在不小的策略性呢！此外，游戏移植得比较到位，画面效果非常出色，用手柄游戏则会更加爽快！

8



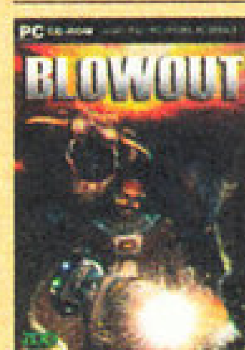
东东 虽然那只跑得飞快的刺猬索尼克在游戏玩家心中占据着非常重要的位置，作为首次出现在PC游戏平台的本作移植得也很到位，但这种游戏机平台的游戏性的表现方法对于纯PC游戏玩家来说还是有些过于"无聊"。同时，在游戏机上非常绚丽的画面风格，放到PC上就有些孩子气了。因此，尽管这绝对是一个高水准的游戏机动作游戏移植版，但可能并不讨纯PC游戏玩家的喜欢。

7

www.sega.com

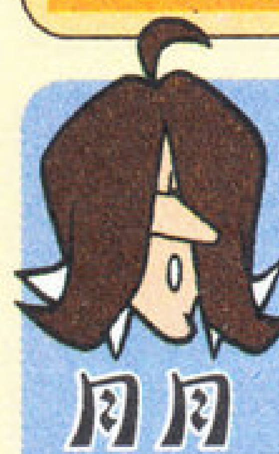
爆裂战士 BlowOut 12



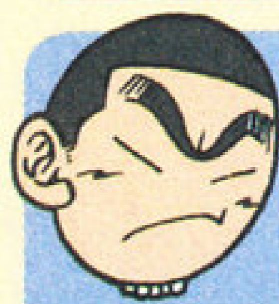


类型：AC
版本：英文版 1CD
配置：Intel P3-733/128MB
ASUS A7000/T 32MB
出品：Terminal Reality
发行：Majesco

传统动作过关游戏的回归，3D 化的场景顺应了时代潮流，游戏形式简单，旨在体现动作射击的快感。



月月 一款少见的 3D 横版过关游戏，起初让人联想到 PS2 上的《真·魂斗罗》，只可惜游戏没有那样激烈的战斗场面，更没有那些特色鲜明的多用途武器。作品本身游戏形式似乎更接近于冒险类作品，关卡的结构类似庞大的迷宫，你常常需要在诸多的叉路之间往返，在某些特殊地点开启特定的机关。游戏形式的枯燥再配上阴暗的画面风格，很难让人提起兴趣。



狗子 放到次世代主机上，这个游戏肯定算是烂作，就算是在此种游戏类型十分稀缺的 PC 平台，也只不过能在初次进入游戏的 5 分钟里让你提的起兴趣。游戏可能是没有为 PC 上键盘+鼠标的“大众”操控模式做好优化，基本无任何操控感可言。而本是强调射击爽快感的动作游戏，却成为一个节奏缓慢、充斥着蹩脚迷宫和老土“情节”的东西，真让人怀疑制作组是不是在开玩笑，好在游戏画面尚可接受。



东东 同意月月说的，它是像“魂斗罗”，可在玩过以后，我唯一的疑问就是：为什么“魂斗罗”里只需要 2 个键就能实现的跳跃开枪功能，在这款游戏里却要动用 9 个键之多？最夸张的是，连一台电梯的上下都需要专门的两个按键来控制，真是匪夷所思。狗子和月月是用键盘+鼠标玩的，而我则是用手柄，不过我们得出一致的结论：也许章鱼能从这款游戏里获得乐趣，但人类绝对不会。

www.blowoutgame.com

指环王：中土之战 The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 25



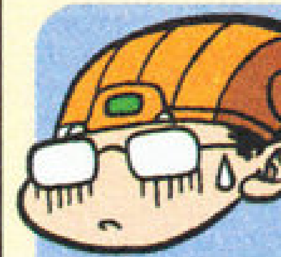


类型：ST
版本：英文版 3CD
配置：Intel P4-1.3/256MB
ASUS A9250GE/TD 64MB
出品：EA Games
发行：Electronic Arts

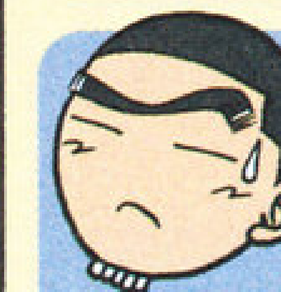
又一部《指环王》电影改编作品，用华丽的 3D 画面再现庞大的中土世界，游戏中最激动人心的莫过于那些宏大战争场面。



月月 2004 年底的即时策略压轴大作。EA 的“指环王”电影改编系列作品，一直都表现出精湛的品质，本次的策略形式作品则显得更胜一筹。首先精细的 3D 化大地图作为游戏的关卡选择界面便已先声夺人，随后同样细腻的游戏画面表现，却不会对系统有过分的要求。游戏选择了新颖的固定地点建设方式，且各兵种的特征明显，策略平衡性上有出色的表现。本作借助影片中人气角色和经典情节的号召力，极具诱惑。



东东 玩了以后，我最强烈的感觉就是想重看一遍《指环王》电影！这款作品可以说是游戏和电影的完美结合，重现了电影中那些让人热血沸腾的战斗（尤其是攻城战），不过，这次你不只是旁观者。你在指挥气势磅礴的战斗时，不妨看看游戏的细微之处——譬如在靠近敌人时，那小小佛都的剑会发出漂亮的蓝光，RTS 能精细至此，实在感佩制作者的认真精神。

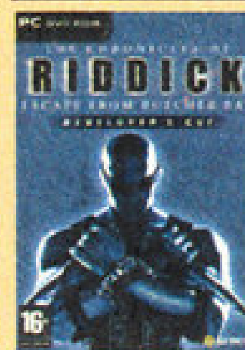


狗子 我是一个《指环王》电影的超级粉丝，但从不玩任何策略游戏，但本游戏对电影原作“复刻”得太到位了！无论是电影中出现过的人物、道具还是战役剧情，游戏可说是再造了一个完全可由玩家随意控制的《指环王》大片。出色的画面，宏大的音乐，真实的气氛，简易的操作等等优点，都让我无法因为游戏类型而不喜欢它！

www.eagames.com

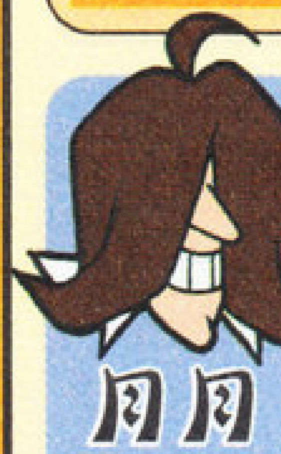
星际传奇 The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay 26



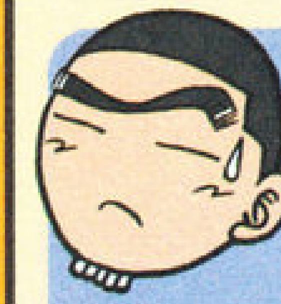


类型：AC/AD
版本：英文版 3CD
配置：Intel P4-1.8/256MB
ASUS A9550GE/TD 64MB
出品：Starbreeze Stud.
发行：Vivendi

首款 DOOM3 引擎作品，丰富的动作游戏方式，再加上文·迪塞的全力倾情出演，打造出的动作冒险经典。



月月 利用 DOOM3 引擎开发的第一款游戏便一鸣惊人。游戏截取了系列影片“星际传奇”中的一个片段加以改编，同时影片雷迪克扮演者文·迪塞亲自参与了游戏中相同角色的配音工作，使游戏大为增色。游戏更接近早期“神偷”系列的风格，主视角的秘密潜入也是主要的动作成分，但在动作表现上则要更灵活更生动；另在传统冒险部分中，贯穿游戏的故事线中包含着丰富的任务挑战



狗子 DOOM3 商业引擎的第一个吃螃蟹者，却表现出比 id 更强的引擎驾驭能力，游戏画面不但十分到位，对硬件的要求也比 DOOM3 低了许多。而由主演同名电影的个性猛男文·迪塞为主角配音，让其在赚足了噱头的同时，带入感更加出色。同时游戏中诸如设置菜单等细节的用心刻画，体现出制作团队的高水准。当然，虽然它的画面音效足够一流，但略显苍白的游戏性和较为压抑血腥的气氛让它看起来有些刺眼。



大狗 无论电影是否卖座，但至少根据电影改编的游戏是精致的，甚至超过了授权引擎的原作 DOOM3，且对硬件的要求大大下降，可见开发团队在技术上的实力。本作的游戏性较为出色，在继承传统冒险特色的基础上，动作性也有诸多创新，尤其在空手夺枪的设计上，简单的操作可以享受到强烈的现实格斗乐趣。游戏情节刻画带有明显的电影风格，总体来说令人满意——这当中自然也少不了文·迪塞的功劳。

www.riddickgame.com

坏蟑螂：复刻版 Bad Mojo: Redux 22





类型：AD
版本：英文版 1CD
配置：Intel P3-800/128MB
ASUS A7000/T 32MB
出品：Pulse Ent.
发行：Got Game

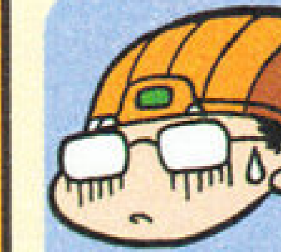
古老冒险经典的复刻版本，展现原汁原味的《坏蟑螂》，设计精巧的谜题以及曲折的情节依旧堪称经典。



月月 对于老玩家来说，《坏蟑螂》永远是记忆深处的经典传奇，这也就是眼下这部“复刻版”面世的初衷。一段离奇故事中包含的却是最真切的亲情，不过前提是你要深入蟑螂的世界。这个平常的世界此时充满了危险，而所有谜题的设计也就在自然中蕴涵着巧妙的智慧闪光。游戏设计的主导思想就是要在最平常的场景中叙述一段最不寻常的故事。“复刻版”只是提高了原作场景图片的精度，让人感到遗憾。



狗子 我是个非常喜欢解迷游戏的人，本游戏片头诡异的电影式过场动画让从未接触过原作的我颇受吸引，游戏画面也实在是有冲击力——刚看到那只被捕鼠器夹死的老鼠，深夜独自游戏的我被吓得冒出一身冷汗却迫不及待的想要继续玩下去。此外，背景音效和另类至极的视角也恰到好处的烘托出游戏气氛。当然，复刻版没有能够用更绚丽的真 3D 画面去充实原作，加上如今看来实在落伍的操控方式，游戏令人遗憾的地方同样也不少。



东东 通过换位思维，从蟑螂的视角看“世界”。采用大量实地显微摄影，并制成 3D 图片，故临场感极强。游戏布局独具匠心，爬过不同场景好似穿梭不同时空，可充分了解到主人公一家的各自遭遇。滚石乐队的音乐很好的烘托出游戏氛围。如因外在一些令人作呕的过于真实的画面就放弃游戏，等于忽略了游戏的实质：对人性、亲情的探讨。

www.gotgameentertainment.com

風雲榜

中国游戲 TOP LIST

发烧榜

排名	游戏	厂商/代理
1 ↑	魔兽争霸Ⅲ冰封王座 Warcraft3: Frozen Throne	Blizzard / 奥美电子
2 ↓	天堂Ⅱ Lineage 2	NCSOFT/ 新浪
3 ↓	仙剑奇侠传Ⅲ外传	大宇 / 寰宇之星
4 ↑	梦幻西游	网易
5 ↓	封神榜	西山居 / 金山软件
6 ↑	冒险岛 Online	上海盛大
7 ↑	飞飞	AEONSOFT/ 网易
8 ↓	剑侠情缘网络版	西山居 / 金山软件
9 ↑	半条命：反恐精英 Half Life: Counter Strike	Sierra/ 奥美电子
10 ↓	墨香	腾武数码
11	大话西游Ⅱ	网易
12	传奇世界	上海盛大
13	传奇 3	Wemade/ 光通通信
14	航海世纪	苏州蜗牛
15	希望 Online	光宇华夏
16	三国志X	KOEI
17	轩辕剑Ⅳ外传苍之涛	大宇 / 寰宇之星
18	模拟人生Ⅱ	EA/ 美国艺电
19	魔力宝贝	SQUARE ENIX/ 网星
20	NBA LIVE 2005	EA SPORTS/ 美国艺电

期待榜

排名	游戏	上市时间
1 →	魔兽世界 World of Warcraft	2005 年 2 月
2 ↑	三国群英传Ⅴ	2005 年第一季度
3 ↑	风色幻想Ⅲ 罪与罚的镇魂歌	2005 年第一季度
4 ↓	半条命Ⅱ Half-Life 2	2005 年 1 月
5 →	新绝代双骄 Online	2005 年 1 月
6 ↑	大航海时代 Online	未定
7 ↑	洛奇 Mabinogi	未定
8 ↑	铁血三国志	2005 年第一季度
9 ↑	梦幻之星在线：蓝色脉冲 Phantasy Star Online: Blue Burst	2005 年 1 月
10 ↑	大富翁Ⅶ游宝岛	2005 年 2 月
11	交响乐之雨	2005 年 2 月
12	天骄Ⅱ	2005 年 1 月（内测）
13	轩辕Ⅱ飞天历险	2005 年第三季度
14	仙剑奇侠传 Online	未定
15	霹雳小组Ⅳ	未定
16	黑客帝国 Online	未定
17	潜伏者：切尔诺贝利阴影	2005 年 1 月
18	盗帅楚留香	2005 年 1 月
19	要塞Ⅱ	2005 年 4 月
20	金庸群侠传 Online 2.0	2005 年第四季度

榜评



发牢骚之前，先给各位拜个早年，祝愿大家新年行大运！

不知是不是 WOW 国外开始运营的原因，本月发烧榜上 WC3 竟然又呈台头之势，重登冠军宝座。另外一款势头强劲的网游作品《飞飞》，一经开测便赢得了众多玩家青睐，飞行的诱惑果然不凡。同属 Q 版风格的《希望 Online》也迅速打入了发烧榜中，尽管本月尚未进入前十名的行列，不过想必也将是后劲十足。总体看来，近期卡通风格网游的回归已成必然。

期待榜上，除 WOW 稳居榜首外，寰宇即将赶春节假期面世的三款大作也都取得了不错的成绩，全部挤进了前十名的位置。在此只希望这些作品全部能如期在春节期间上市，为枯燥的假期增添些乐趣吧。本月期待榜中《仙剑奇侠传 Online》和《轩辕Ⅱ飞天历险》相继入围，尽管这两部作品目前尚在开发当中，具体上市时间也不十分明确，却已经吸引了众多玩家的关注，看来国产单机名作的号召力的确是不容忽视的。

最后，在此要特别向各位读者致歉。上期由于工作失误，未将 12 月参与“中国游戏风云榜”投票的幸运读者姓名刊登出来，本月将这五位幸运者姓名公布如下，你们可各自获得《刀剑 Online》精美 T 恤一件。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件［明信片］、读者问卷调查和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得本刊编辑部特别准备的精美限量游戏周边产品。

2004 年 12 月号

“中国游戏风云榜”幸运读者：

上海 龚瑾　山东 朱昌
福建 张俊杰　内蒙古 周璇
贵州 刘讯

2005 年 1 月号

“中国游戏风云榜”幸运读者：

天津 杨赫　吉林 王春平
北京 关珊　浙江 王顺
安徽 朱笔君

金山的革命

网络游戏家庭化

——专访金山软件总裁兼CEO雷军



2004年，遍布全国各地的网吧成为中国网络游戏厂商白热化激斗的战场。当年盛大奇迹般崛起的成功经验告诉大家，谁占领了网吧，谁就拥有了玩家，拥有了市场，拥有了网络游戏的财富。2005年，在网吧这块网络游戏业的"旧大陆"上，财富战争无疑还将更加激烈的继续，但是，已经有越来越多的人将目光投向了另一个方向，投向网络游戏业的"新大陆"——"家庭网游"市场。

2005年初，金山开始了一场席卷六大城市的革命，在短短的一个月时间里，超过2000万的市场推广费用，砸向以家庭为主体的新市场。从电视广告到路牌广告，从车身广告到楼宇广告，数以千万计的客户端新手卡投放，急速飙升的在线人数，金山游戏《封神榜》正在渗入到各大城市的小区和家庭。从对手到伙伴，从玩家到媒体，所有人都惊讶的看到，中国网络游戏业自诞生以来前所未有的大手笔，正在由金山书写。

与金山的计划不谋而合的是，作为中国游戏业的关注者，《家用电脑与游戏》在2004年12月发表的文章《歧路：中国网络游戏的未来之书》中，也大篇幅论述了《家庭还是网吧》的话题。当然，不论人们在此前是怎么样的谈论"家庭网游"，在金山"网络游戏家庭化"的革命真正如疾风烈火般到来之后，这个话题才又有了新的内容和意义。为此，我们采访了处于这次网游"革命"漩涡中心的人物，金山软件总裁兼CEO雷军先生。

我们这次在商业上赌的机会就是，在"家庭网游"上，金山能成为最强者。

记：雷先生，金山的"网络游戏家庭化"计划启动的缘由是什么，金山是基于什么样的考虑大力开辟网吧之外的家庭网游市场？

雷：网吧曾经造就了盛大的成功。当年，在遍布全国的网吧里，网吧用户找不到合适的产品来使用，网吧业主没有赢利点，聊天、浏览都只能短时间很少的消费。盛大的《传奇》可以说是填补了这个产品空白，所以才能受到网吧业主的欢迎，迅速的推广开来。到了今天，如果想再次成功的话，如果仍然走网吧这条路，付出的代价是巨大的，因为所有人都看到了网吧这个市场。就以金山为例，在网吧推广方面的投入是惊人的，我给你说几个数字，会比较直观一点：金山在40个城市设有办事处，在超过100个城市签约了推广总代理，总计起来，金山在网吧地面推广的队伍超过了1000人，可以用"人海战术"来形容。但是，即使是这样的投入，我们想要超过先行者，仍然有很大的困难。

所以，我们就在寻找，要完成超越的点在哪里？我们看到了"家庭网游"这个机会。其实，在韩国，在日本，在中国台湾，网游早在三年前，就以家庭娱乐为主了。如果你到台湾去上网吧，会发现他们都比较清淡，我想，再过两三年，我们这边的网吧肯定也不会维持今天这么火爆的态势，市场一定会发生转移。



以上说的是第一个考虑，第二个考虑就是，今天的中国社会对网游的理解，还停留在"小孩子玩的"阶段，而我认为网游是一种"全社会"的新型娱乐方式，对于成年人来说，网游同样有很大的娱乐价值。而对于大部分成年人来说，在家里消费网游的可能性会更大。

第三个考虑，就是从中国国情考虑，基于网吧带来的一系列社会问题，整顿网吧势在必行。与此同时，在家上网玩游戏会成为主流的网游形式。其实，我们金山在制作游戏的时候，例如《封神榜》，就也贯彻了"家庭网游"的理念，我们的目标是要做"一家老小都能玩"的游戏。

所以，总的来说，我们这次在商业上赌的机会就是，家庭的网游市场要比网吧的更大，而在"家庭网游"方面，金山能成为最强者。这是金山成为新一代网游霸主的空前绝后的机会。

如果我的孩子长大了，我想我会和他一起在家里玩游戏。

记：我们也看到了2005年1月金山"家庭网游"计划的巨大宣传攻势，那么您认为，家庭里的一些固有观念，会因为金山的推广投入而改变吗？父母会因此而允许自己的孩子在家里玩网游吗？

雷：首先，根据我们的统计数据，青少年在网游玩家里也并不是主流，他们占到25%左右，其中高中生在12%左右，而除此以外的大部分是大学生或者参加工作的年轻人。所以，我想因网游而导致的青少年问题，不该无限夸大。当然，同时，游戏的负面社会影响，同样也该重视。

我觉得在这个问题上，我们应该向韩国学习。韩国政府为了鼓励家长玩游戏，经常举办"家庭游戏夏令营"，让父母和孩子一起来玩游戏，向家长介绍游戏是怎么回事，应该怎么样来玩，游戏对于孩子有哪些好处，又有那些弊端。让家长了解游戏，我认为这才是关键。我觉得，从政府到社会，从厂商到媒体，都应该朝这个方向努力。对于少数青少年网游成瘾造成的社会问



路牌地点：北京航空航天大学



路牌地点：西长安街



公交车上的“封神榜”

题，金山也愿意在解决这些问题上作出自己应有的贡献。在欧美、在日韩，我们很少听到家长禁止孩子玩网游的说法，可这并不说明人家的教育比我们失败。可以这么说，了解游戏的父母，大多数并不反对自己的孩子玩游戏。

其实，金山的“家庭网游”计划，恰恰解决了网游负面影响导致的社会问题，例如，在自己家里玩游戏，父母就可以监督游戏的内容，控制游戏的时间，也不能出现连续几天几夜玩游戏不回家，为了上网费进行违法犯罪这种恶性事件发生。

如果我的孩子长大了，我想我会和他一起在家里玩游戏（笑）

记：作为“家庭网游”的倡导者，金山将怎样的在产品中体现这个理念？一款适合家庭娱乐的网游应该具备哪些特点呢？

雷：我认为有几个重要的指标，从设计思路上来看，游戏要比较简单，上手要容易，画面风格要老少皆宜，也就是审美观要大众化，而不是只针对少部分人的口味，不能有黑暗、压抑的感觉。就是我刚才说到的，要做“一家老小都能玩”的游戏。从游戏内容上来看，严格遵照政策法规的规定以外，不能带有暴力、色情等不良的元素。第三，从技术层面来看，还要考虑到家庭的电脑、网络状况，要方便家庭的使用。

金山的《封神榜》正是按照这样的一系列要求来制作的，它使用的是国家863计划支持的国产游戏引擎，得到了团中央的青少年网络协会的推荐，也是国家新闻出版署推广的民族网游之一。这说明，只要按照这样的理念去做，就会得到政府和社会的支持和认可。

玩家回到家里去玩游戏，是一个必然的结果和最终的走向。

记：我觉得金山的“家庭网游”计划是个非常好的理念，也认为网游从网吧走向家庭是一个市场的必然趋势。不过，虽然目前只有金山开始大规模的“家庭网游”计划，但是随着家庭里的玩家比重越来越大，对于“家庭网游”的市场争夺也会像今天的网吧内竞争一样白热化，您认为金山该如何应对其后的竞争呢？

雷：我想如果我们抢先占领了这里，就不会给别人任何的机会了（笑）。我认为，金山有两个优势能帮助我们成功。第一，金山的执行力是非常之强的，其实，在网吧市场的竞争中，这个优势已经明显的体现出来了，“寸土必争”的作战精神让我们在网吧市场获得了相当的地位。第二，也是更重要的，“家庭网游”市场实际上是一种大众的、消费类的软件市场，大众消费类软件，最好的例子就是中国人都熟悉的金山毒霸、金山词霸。在这个领域，金山已经有了16年的历练，这个经验是不可复制的。和网吧市场的竞争不一样，在网吧市场，大家都是新手，都是在一个平等的起跑线上开始竞争。而在消费类软件市场，在大众营销上，金山相对于别的企业，有着绝对领先的优势，这是我们最熟悉的领域，在这里我们有核心竞争力。

如果这次“家庭网游”计划获得成功，2005年，金山的《封神榜》将成为网络游戏用户从网吧走向家庭的分水岭，形成一个新的网游发展趋势。

记：那您认为“家庭网游”的玩家何时能够成为网游用户的主流呢？

雷：“家庭网游”占据上风，我认为这个趋势是不可逆转的。但是我们知道，中国很大，各地经济发展水平不一，所以，“家庭网游”和“网吧网游”之间的竞争还会有两到三年的胶着期。首先当然是在一些大城市——譬如北京广州——以及一些经济发达的省份——譬如浙江——开始。虽然中小城市，经济欠发达地区还会在比较长的时间里以网吧玩家为主力，但是玩家回到家里去玩游戏，是一个必然的结果和最终的走向。

记：那么家庭成员，譬如年纪比较大的父母，甚至爷爷奶奶，接受游戏进入家庭，是不是也需要一个时间呢？

雷：这里要说明一下，我们的“家庭网游”计划现阶段面对的首选对象是“新家庭”，也就是在大城市里，主要由年轻人组成的家庭。我们认为，对这样一批年轻人来说，再去环境比较差，限制比较多的网吧玩游戏，是不现实的，他们极有可能成为我们的客户。除了让网吧的原有玩家回到家里来玩游戏以外，我认为，“家庭网游”计划提倡的“游戏是大众娱乐”的理念，还有可能发展原来不接触网游的年轻人也加入到玩家的队伍里来。另外，我也不觉得游戏就一定是年轻人的专利，我前不久就接待过一位老奶奶，在《剑侠情缘网络版》里玩到了100多级的高度，我看她也是一位很好的玩家（笑）！

再过几年，也许“烈火”就会像“暴雪”一样，成为游戏的明星符号。

记：的确，我们观察到，金山在推行“家庭网游”计划的同时，也在宣传一种“游戏是大众娱乐”的理念，包括与贺岁大片《功夫》的捆绑宣传，您觉得网游与我们熟悉的传统大众娱乐产业相比，有哪些共同之处呢？

雷：我认为，游戏与其他大众娱乐业一样，也要具备必不可少的娱乐要素，譬如明星，无论音乐也好，影视也好，什么娱乐少得了明星呢？所以，我们的《封神榜》宣传中，就动员了大量的明星，包括写《幻城》的少年作家郭敬明，包括唱《暗香》的歌手沙宝亮，包括玉女明星高圆圆，还有大家都很喜欢的周星星（笑），当然，在这方面，我们也算是才刚刚开始。

记：在借用大量大众娱乐明星的同时，金山是否也有计划打造属于自己的明星呢？

雷：嗯，你问得非常好。其实，金山已经在包装自己的明星，譬如说制作《封神榜》的“烈火”。如果《封神榜》像我们所预想的那样获得巨大成功，那么“烈火”就会成为中国的明星游戏制作组。大家都知道，“暴雪”是游戏的明星，只要他们有什么动作，马上就会成为大家关注的新闻，这不就是明星的表现嘛！再过几年，也许“烈火”就会像“暴雪”一样，成为游戏的明星符号。其实，“烈火”在名字设计上就有娱乐化的趋势，与我们以前的那个著名的“西山居”不同，“西山居”表现的是一种恬静的感觉，而“烈火”就更有大众娱乐的味道，更符合年轻人的喜好。其实，金山本身就是一个大的舞台，在这上面，将会出现许多的明星。这一点，我们将来都能一起看到。■

新闻链接
关键字：家庭、网吧、网络、网游

在九十年代，韩国舆论对游戏产业也跟中国前几年一样，持否定的态度，更多人觉得是玩物丧志的情况，但是由于韩国政府看到了游戏产业的发展前景，投入大的力量组织这样的活动，例如组织游戏夏令营，组织吸引玩家、吸引普通的社会大众，以家庭为单位的社会大众参加游戏夏令营，希望全家、孩子都去体验游戏的社会功能。同时还有游戏大赛等等活动，进一步提升游戏在公众心目中、舆论中的地位。

——摘自韩国软件振兴院·全志远在2004年中国网络游戏年会上的讲话

根据对美国成年人进行的调查数据整理显示，由于家庭和工作单位互联网接入的增长，2004年，成年人在家上网的比例已经上升到65%，而2003年为61%，2002年为57%。

——美国市场分析公司Harris Interactive

47%北京市家庭已经接入互联网。其中，八大城区接入比例为62%，其它区县接入比例平均为21.9%，而且这一比例还在不断增长中。居民上网的主要目的是：首先是浏览新闻，占38.4%；其显示：次是聊天，占22.9%；第三是游戏，占17.4%。

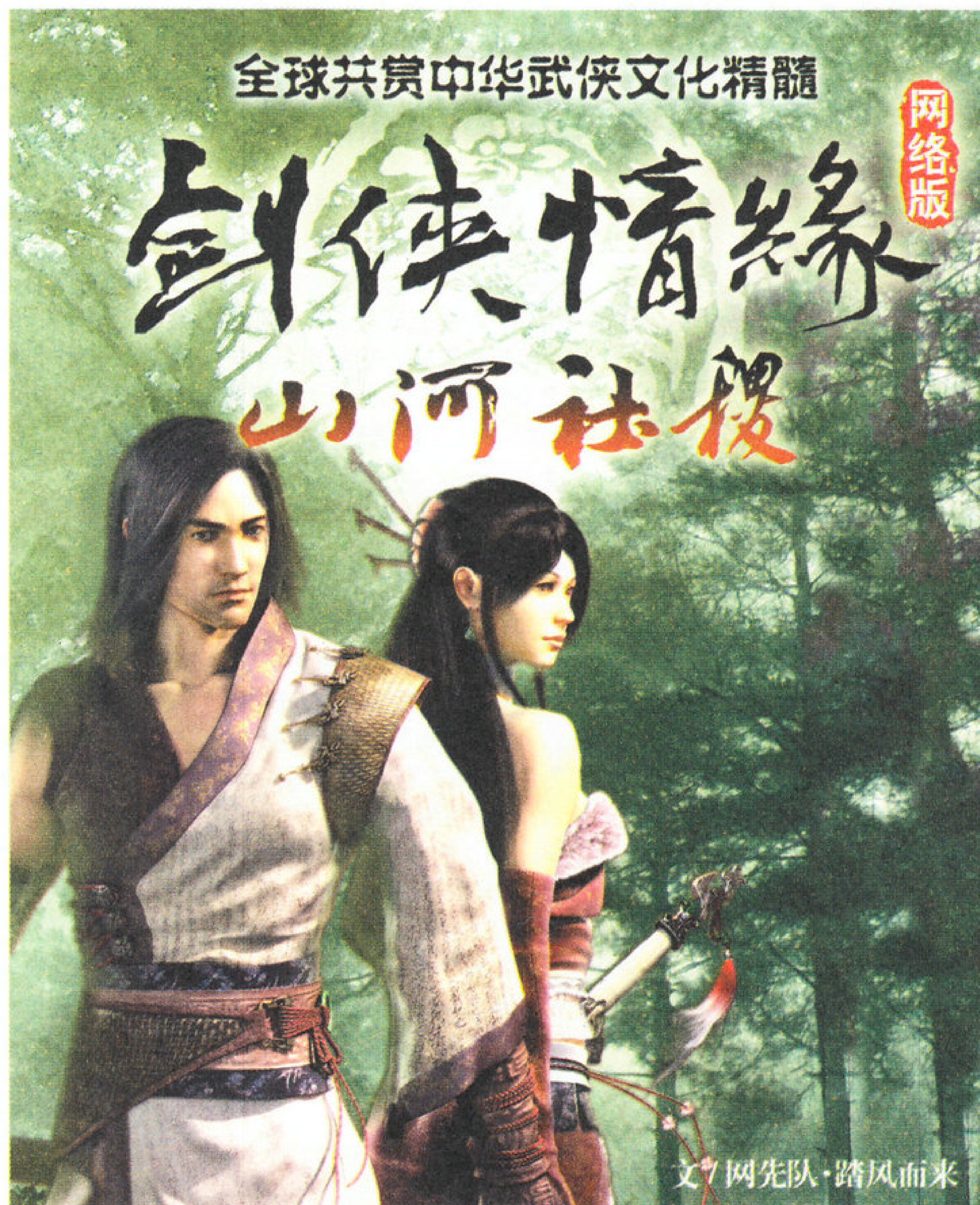
——计世资讯（CCW Research）2004年北京市家庭信息化应用水平市场调研报告

广州市因特网用户数达314.75万户；家庭电脑拥有量达76.67台／百户，居全国大城市首位。家庭宽带接入能力为120多万户，宽带用户40多万户。

——2004年全国城市信息化工作座谈会上发布的消息

在中国，网吧是上网的重要场所。在中国有20多万个网吧，使用着近500万台电脑。网吧大部分都不在大都市，而在100万至400万人口规模的二级城市。这些地区的收入水平和家庭电脑普及率要低于东部沿海地区的大城市。

——摩根士丹利分析师Viktor Ma



新的一年有新的气象，在各个游戏商家为自己的游戏内测、外测、收费做着大幅的宣传时，《剑网》也迎来了自己的第二版资料片《山河社稷》。此次更新关乎宋金大战、武器装备和剧情任务三部分。其冠名据说也有来历，全是源自《剑网》主策划之口，他说：“山河未复，国家命途，神兵利器，江湖纷争，系于一线。”故而定名为《山河社稷》，旨在使玩家在《剑网》中不仅能体味到江湖豪气、武林侠义，更要清楚无论身在何处，保家卫国的精神都要长存。

经过一年多的演练，《剑网》宋金大战任务（以下简称宋金）已经基本定型，目前除了能提供给PK主将的玩家建帮信物外，还对参战玩家中杀NPC伤害最高者予以奖励，其他参战玩家胜利一方则同样可获得部分奖励，而失败方则没有任何奖励。久而久之，玩家对宋金的兴趣逐渐由兴奋转到熟悉再变成麻木，单一的地图环境无法体现战场上的瞬息万变，大部分玩家只要死守敌方复活点出口便可进一步控制战局。大家都知道，参加宋金的最低级别是40级，经过一年的磨练，玩家们的级别已经有了质的飞跃，百级以上的高手逐渐增多，最高可达130多级，这样一来，玩家之间90级左右的级别跨度大大限制了很多低级玩家参加宋金之战，宋金的门槛在无形中被提高了。这些都在影响着玩家的游戏心情，也是该有所改变的时候了。

最新资料片的预告，为我们揭开了新版宋金的面纱，让我们一窥其中的奥妙。虽然笔者了解到的资料还不完整，但足够使诸位看官解一时之馋，且看我慢慢道来。

【宋金大战重燃战火】

宋金的形成皆是因为南宋和金国长年交兵，致使江湖各派怀着不同的目的投入到这场惨烈的战争中。新宋金的背景中，金主完颜亮一心灭宋而征集各路大军汇于河洛之地，挥师直指南宋重镇襄阳，而宋军以襄阳、樊城两地互为犄角与金兵对峙，至此拉开了“襄阳保卫战”序幕。

新版宋金中将战场分为初、中、高三种级别，初级为40级到60级，中级为60级到90级，高级为90级以上。这样一来，更好的将不同档次的玩家划分开来，使宋金的战斗更合理、平衡。新手们加把劲便可以体验到宋金的乐趣；在中层游荡的队伍最为庞大，我相信中级战场的参战人数将会最多；而高级战场，想想都会不寒而栗，90级技能满天飞，全屏幕的攻击绚烂夺目，想要找一个可供落脚的地方都困难。目前还无法得知那些搀杂在战阵当中的NPC士兵们会否根据战场级别的不同而有强弱的改变，相信这种设定会让各级别的战役更富娱乐性。

原先的宋金每次开放会提前半个小时发出公告，半小时过后宋金大战开始，迟到的玩家则无法加入战场，而新版宋金改变了这种限制，只要参加战争的人数没有超过400人，那么随时随地都可以去宋金报名处加入战斗。另外，游戏添加了“宋金诏书”这一道具，玩家可在七大城市的杂货铺处购买，此道具可在任何地点使用后直接传送至宋金战场，节省了不少车马劳顿之苦。



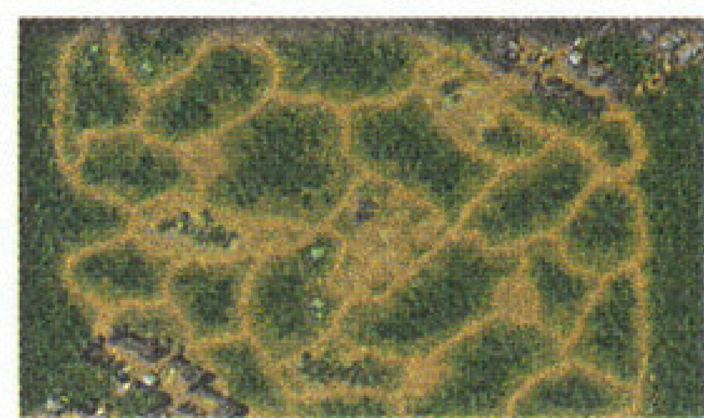
【新增战场旗帜飘扬】

新战场以此次“襄阳保卫战”为依托，依据战争所处环境不同，发展出六大战场地图。分别为一马平川的平原战场、群峰林立的山谷战场、丛林密布的森林战场、水寨浮岛的河滨战场、铜墙铁壁的城镇战场、旌旗罗列的营寨战场。除此之外战场还会提供与大地图相配的单挑地图，双方将士如果彼此卯上，那么就可以进入这单挑地图做个了断。

（图：河滨战场、山谷战场、城镇战场、营寨战场、森林战场、平原战场）

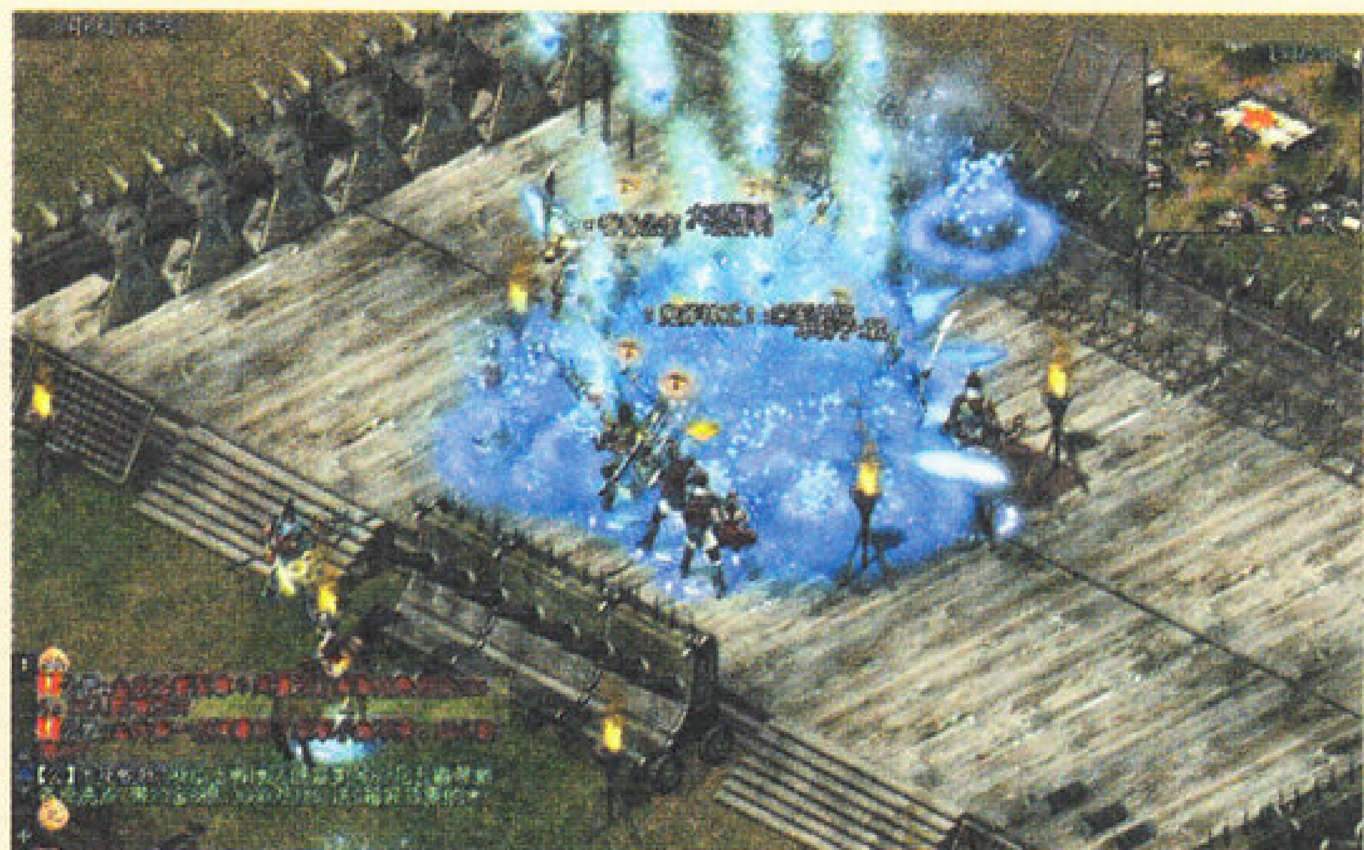




【战役模式挑战无限】

在新版宋金中，战役也不再是单调的攻杀敌方主将，新的战役模式——夺旗，即将开放。何为夺旗？这有些类似于橄榄球运动，双方将士首先要找到敌方阵营中的扛旗士兵，抢得军旗，然后搬运到指定坐标处使用由军需官处购买的旗标道具将军旗安插。在一场战斗中，哪方获得的敌方军旗最多则宣告胜利。在抢到军旗后，玩家会变身为持旗士兵的模样，同时系统会给玩家一个插旗坐标，而公告也会将这一坐标告知全部参战玩家，此时要特别小心敌方的伏击，这时玩家就要尽展所长，能打则打，不能打就跑，一旦获得军旗你的目标便不再是消灭敌人，而是第一时间将军旗运送至目的地。如果不幸在半路被敌人伏击成功，那么军旗会停留在原地，仍然可以由其他玩家继续抢夺。目前夺旗模式有固定和随机两种，固定即指军旗会在本方大营内固定地点出现，而随机则带有更大的变数，除可能会出现在营内，还会在营外野地出现军旗。夺旗模式只是新战役中的一种而已，随着版本的完善还会逐渐增加更多的战役模式。



战役中可使用"~"键（Tab 上方的按键）获得即时战报，通过里面的信息可得知目前自己杀玩家、杀 NPC、连斩、单挑、珍宝获得、夺旗/发掘等的数量情报，还可以得知目前战役中排名前 10 位的玩家。在战报中有一个很重要的信息，那就是积分。积分的作用会随着战役的逐渐展开而凸显。在宋金战役准备时刻，玩家通过积分可以在军需官处购买各种 PK 道具，如可以召唤本方士兵的号角，可以增加附近己方玩家生命上限和全抗的战鼓以及增加己方玩家跑速及攻速的令牌。除了可购买的战争道具外，玩家通过斩杀 NPC 还会随机获得 10 多种特殊宝物，宝物同样为 PK 消耗品，分金木水火土不同特性，使用之后根据五行相生相克原理可在一定时间内提升不同的攻防属性，比原有的 PK 丸所起的功效要更为突出。

除了积分奖励外，战斗结束还会获得评价奖励，也就是给战场上活跃着的玩家们冠以不同的称号头衔，如定国元帅、安邦大将军、骠骑将军、羽林中郎将、昭武校尉等等。另外根据战场功绩，还设置了宋金排行榜，什么宋金风云弑杀者、最有价值宋（金）兵、最受同情宋（金）等。



【更多内容值得期待】

除了宋金大战外，新资料片还会展开许久未曾更新的武林任务，这些任务带有很大的随机性，也许在宋金战场中你所斩杀的 NPC 便是触发任务的重要人物之一。还记得《剑网百态》前几期中云战兄的那篇无责任策划书么，里面的内容很可能都将会出现在新版资料片中。再有，目前只开放了地图的华山派和天龙寺，在现有十大门派的基础上再增加这两个门派，江湖上又会出现许多未知的可能，到底这两个门派的武功是什么类型，善于近战还是远攻，从描写这两个门派的文学著作中也许我们会获得一些信息。此外，武林人士梦寐以求的神兵利器将会再现江湖，玩家们不仅可以获得更多的极品装备，更可以通过自己收集的材料进行打造。如此，我们可以预见内忧外患集于一身的《剑网》又将掀起一场腥风血雨。在这个乱世中，面对各种诱惑，玩家们是否还能把握住自己所追求的荣耀，是沉醉于西湖歌舞，还是投身于民族大义，就请各位看官自己选择吧。

由于目前版本还不完善，有许多环节还无法向各位看官说明，像笔者很早就期盼的宋金战场专用频道，以及更高级别的门派称号及任务都未能得到确实的情报，再如目前已出现在游戏中的"神秘卷轴"到底会触发何种事件，实在令人期待。



说到这里，笔者忽然想起了襄阳这个地方曾经留下了一位武林大侠的传奇事迹。记得这位侠者曾说过："我辈练功学武，所为何事？行侠仗义、济人困厄固然乃是本份，但这只是侠之小者。江湖上所以尊称我一声'大侠'，实因敬我为国为民、奋不顾身的助守襄阳。然我才力有限，不能为民解困，实在愧当'大侠'两字。你聪明智慧过我十倍，将来成就定然远胜于我，这是不消说的。只盼你心头牢牢记着'为国为民，侠之大者'这八个字，日后名扬天下，成为受万民敬仰的真正大侠。"此人便是郭靖。这段对话出自《神雕侠侣》，书中描述当时襄阳被困，郭靖获得《武穆遗书》后怀着为国为民的崇高精神，率领江湖群豪共同镇守襄阳，鞠躬尽瘁，将一家的生死置之度外，这一段话语不仅是对杨过的勉励和期望，更是他自身的写照。虽然郭靖只是金庸先生笔下一个虚构的人物，但我们同样会怀着无比钦佩的心情去缅怀这位存在于书中的古代大侠。值此新春之际，向那些真正在为国为民的无名英雄们致以崇高的敬意，祝大家新年快乐！■

封神榜 另类上手指南

文/扫盲班优等生

封神榜》开测到现在，据说在线人数节节攀升，让金山上下欢欣不已，想来不是没有原因的，吸取《剑网》的成功经验，《封神榜》的制作水准已经有了更大的提高。虽然和国外网络游戏大作相比，《封神榜》还有着种种不足，但公测的火爆也使玩家不再吝啬自己关注的目光了。

不过笔者最初接触这个游戏时，第一感觉觉得它与《传奇》有些类似，三种职业甲士、道士和异人，分别对应《传奇》里的战士、法师和道士，完全不用考虑上手难度的问题。然而对于设定庞大的网络游戏来说，新手玩家想要尽快地熟悉游戏并不是一件易事。虽然官网和各大网游专区都开了《封神榜》新手指南板块，但里面的资料由于版本更新的缘故，实在跟不上速度，很多都显得过时或存在错误，对玩家有很大的误导。在这种情况下，游戏每次版本更新时公布的新内容，将成为最实用的指导资料。根据笔者多年来的网络游戏经验和对《封神榜》游戏的一些了解，下面我们将对《封神榜》1.25 版的更新内容做一个详细的注解，也希望各位玩家可以融会贯通，利用这种方式来更好地了解游戏，体会游戏带来的快乐。



一、修正的BUG

1.修正了轩辕洞一层岩浆兽无经验值的 Bug。

此类关于游戏 Bug 方面的修正，不再详细探讨。不过顺便要向大家介绍的是，岩浆兽为 50 级怪物，在游戏中是最适合 45 级以上玩家的练功对象。整个《封神榜》游戏中，玩家攻击比自己等级高 5 级的怪物来练功效果最好。

2.修正了国家聊天频道无法正常使用的 Bug，并为了方便大家，将国家聊天频道合并为一个。

原有的国家聊天频道有 4 个，玩家在选择时比较繁琐，同时旧的国家聊天频道在使用中经常无法正常交谈，通过这次更新已经解决了这个问题。玩家在游戏中想要加入国家的话，需要移动或者传送到封神台，与此地的 NPC 姬昌对话选择自己想要加入的国家。加入国家后，如果想要退出，同样是与姬昌对话并选择相应的选项。NPC 的具体坐标可以在游戏中按 F1 呼出帮助选项查询。

3.修正了国家一些权限授权后无法正常使用的 Bug（如：存，取钱等）。

玩家在加入国家后，默认的国家称号是平民。之后在得到国王或大臣的同意后可以得到封号，或者是某些特权。



4.修正了掉线后摆摊需要重新标价的 Bug。

根据游戏的设定，正常 NPC 回收道具的价格是出售价格的四分之一。无论装备的属性如何，即使包括蓝色、绿色和黄金装备在内，向 NPC 出售道具的价格都是固定的。对于那些自己用不到，属性又不错的道具来说，摆摊向其他玩家出售才是最好的选择。按“F4”键呼出物品栏后，点击下方的“摆摊”按钮，就可以给道具标价出售了。不过需要注意的是，在摆摊出售道具并被其他玩家成功交易后，系统会自动抽取交易金额 5%的交易税。

5. 修正了挖矿过程中可以拿掉“鹤嘴锄”继续挖矿的 Bug。

目前游戏中挖矿并不能够获得技能经验，而根据现有的挖矿成功率和物品获得价值来计算，挖矿是一件非常考验“人品”的工作。如果能够在挖矿过程中得到可以用来升级武器的蓝宝石，或者是 NPC 回收价格都有 1250 金的大红丹、大还丹，以及那些比较稀有的合成、任务材料和高属性法宝，才有可能维持修理“鹤嘴锄”所要付出的大量金钱。“鹤嘴锄”



可以在瑶池的铜匠处以50000金的价格购入，耐久为100。一般情况下“鹤嘴锄”可以挖矿8~9个小时，之后尽快去修理，否则的话很有可能因为耐久度变为0而让“鹤嘴锄”消失。当然挖矿还需要掌握相应的技能“盘古开天”——游戏中的任务比较简单，而且按“F11”键可以得到详细的任务说明。

6.修改了道士技能书“雷风甲”显示为“回天术”的Bug。

“风雷甲”为道士62级可以掌握的高级雷系被动技能，可以增加自身的抗性。在游戏中学习各种技能需要相应的技能书籍，一般20级以前的技能书籍直接从NPC处购买即可，而20级以后的法师由于NPC出售的价格过高，可以从摆摊的玩家那里低价购入。

7.修改了女异人40、50级武器图素错误的Bug。

这个……没什么好说的。如果以后再碰到这种情况，向GM汇报吧。

二、新增易用性的功能

1.在负重超过上限的时候，弹出对话框进行提示。玩家可以选择本次游戏过程中是否再提示。

游戏中所有的装备和绝大多数的道具都具有重量属性，而玩家初始默认的负重上限只有200。当玩家身上所有具有重量属性的装备和道具总重量值超过负重上限时，那么玩家将无法移动和使用技能。及时出售身上的无用道具，或者将需要保留的道具存入仓库，是维持负重的最好办法。当然我们也可以通过相关的NPC（例如西歧的哪吒）来通过声望换取负重上限的增加，不过随着玩家在游戏中人物等级的提高，换取同样负重所需要的声望也就越多。

2.屏幕左上角网络状况的显示内容可以通过鼠标左键点击改变其内容。

当显示“拥挤”一类的网络状况时，建议大家还是不要去打高级怪物升级了。当然你不怕死也没有关系……

3.增加了所有职业技能的升级特效。

随着技能使用次数的增加，技能经验也会有所提升，并在经验达到升级上限时自动升级。升级以后的技能效果更强大，使用技能所要消耗的生命或内力也就越多——以前技能升级并没有提示，而现在则有明显的特效显示来通知玩家技能已经升级。需要注意的是目前的战斗技能中，一些被动技能需要特殊的条件才能获得技能经验，例如被怪物打中或使用同系的其他技能，而生活技能的经验目前还没有开放。



三、游戏性调整

1.为了保证所有玩家能更好感受游戏的功能，角色等级达到20级后，将自动脱离新手阵营。

原来的游戏设定中，需要玩家完成第一个掌握生活技能的任务后才可以脱离新手阵营，从而在野外选择自己的PK阵营颜色。有些玩家利用这个设定的存在，并不完成该任务从而进行抢怪一类比较令人厌恶的事情。

2.暂时关闭西岐的“画地为牢”任务，东施兽暂时不掉落相关任务物品。已经接了任务的玩家请在任务重新开放后继续完成任务。

每当玩家升级时，系统都会很体贴地提醒你现在可以触发某个新任务，以及可以装备什么新武器或防具。关于游戏的任务，可以在“F11”键的任务说明和“F1”键的NPC具体坐标帮助下顺利地完成。

3.关闭圣诞活动，打坐不再变成圣诞树和雪人。

如果还想变身成这些节日相关特殊造型，还是等下次吧……

4.降低道士部分技能的消耗。

道士在游戏中是以魔法攻击为主要战斗手段的职业，特别是高等级技能所要消耗的内力更是显得有些夸张。加上游戏中可以回复内力的手段有限，只有打坐、使用大中小还丹或者是通过拥有增加内力回复属性的装备来回复内力。在种种条件的制约下，道士在游戏中的经济方面就显得有些捉襟见肘了。如果运气不好，很长时间没有获得价值客观的装备物品来填补支出，那么道士就很有可能无法摆脱一穷二白的尴尬局面。这次调整降低了道士的技能消耗，对于广大道士职业的玩家来说可是一个福音。

5.异人的天羽祭、连弩祭微调。

天羽祭（25级可掌握）和连弩祭（35级可掌握）这两个技能都是召唤技能，召唤力士也是异人最主要的战斗方式，而根据玩家反映的情况来看，这两个技能的攻击效果已经超出了同等级其他两个职业所能达到的战斗力。削弱这两个技能的目的必定是为了让整个游戏的职业体系更加完善和平衡，否则的话当我们看到十大职业排行榜上只有异人一枝独秀的话，那游戏还有什么玩头？

6.降低部分怪物NPC难度。调整了部分地图中BOSS的刷新时间。

怪物更好打了，BOSS更容易刷了——“人人有功练”才是我们的最终目的。当然，游戏带来的乐趣可不是只有练功升级一种，人与人在虚拟世界里交流所带来的种种喜怒哀乐，才是最值得我们回味的。■

寻找天之娇女



谁轻歌曼曼，谁红袖翩翩，谁琴瑟声声，谁笑眼盈盈，谁与天骄结缘，谁在战国盛放……

经过去年半年多的筹备和选拔，“天骄Ⅱ十佳战国美少女”评选活动随着《天骄Ⅱ》1月15日内测的开启，也进入了一个崭新的阶段。在由玩家推选出来的十位最适合《天骄Ⅱ》游戏气质、最受玩家欢迎的才艺美少女中，只有一位可以夺得“玩家之星”的桂冠，并成为《天骄Ⅱ》真正的“天之娇女”——新玩家代言人。当然，这是有先决条件的，除了外表和才艺之外，还要与《天骄Ⅱ》这款游戏结缘，与《天骄Ⅱ》的玩家结缘。而究竟谁将最后胜出？这要由玩家说了算！

“十大知名游戏网站、十大知名游戏杂志，十佳战国美少女，一个慧眼识珠，成就一位天之娇女。”据悉，本次活动由目标软件公司联合众多媒体进行投票甄选，以公开公平的方式，从中选出一位真真正正适合《天骄Ⅱ》的美女玩家代言人，并且为鼓励玩家们积极参与，特准备了各种精美礼物和奖项回报玩家。

你想成为本次活动中最具慧眼的伯乐么，你想成就一代娇女的美名么，想拿大奖么？那还等什么，快来给美眉们投上一票吧！

为了让大家对十位战国美少女有更深的了解，我们为她们特别制作了一期专题，让我们一同来与她们“零”距离面对面，看看她们对游戏对生活的感悟吧！我始终认为，玩游戏的女子，都是有灵气的，也是美丽的……

活动办法：

目标软件公司联合《家用电脑与游戏》共同举办“玩家之星”游戏代言人评选活动。通过联合投票的方式，参与十位“天骄Ⅱ战国美少女”的竞选。所有家游读者的有效投票均累计入10位美少女的总分中，作为最后评选的依据。活动办法如下：

1、请认真填写家游2005年2月读者调查问卷，并在留言板内写明以下十位美眉中你最喜欢的一位，书写格式为：“我的玩家之星评选：XXX”（XXX为你选择的候选人姓名）。

2、所有参与“玩家之星”投票的《天骄Ⅱ》玩家，都有机会参与幸运抽奖活动。同时，为最终“玩家之星”投下庄严一票的读者，还有机会获得“最具慧眼”大奖。

3、本次活动特为家游读者设立了参与奖，所有有效投票均有机会参与抽奖。

4、本刊将在评选活动截止后，进行跟踪报道，一并刊登幸运读者名单。

奖品设立如下：

活动特设“最具慧眼奖”1名：赠送256兆精美MP3一台

活动参与奖5名：各奖《天骄Ⅱ》双肩背包＋纪念版CD包一个

家游特别参与奖20名：各奖《天骄Ⅱ》海报板一张，《天骄Ⅱ》纪念版CD包一个

活动截止日期为：2005年2月28日（以当地邮戳为准）

*本次活动最终解释权归北京目标在线科技有限公司所有。



我一直是抱着挑战自我的心态参与目标《天骄Ⅱ》“天之娇女”选拔赛的，并且毫无被选中的心理准备。而当我得知我居然在上千名美丽的女孩子中脱颖而出时，我是真的激动坏了。而当我第一次进入《天骄Ⅱ》的测试游戏界面，我才发现我的选择是对的。我是个对游戏一窍不通的女生，原本个性就比较内敛，但在大家的帮助下，很快便熟悉了《天骄Ⅱ》的操作界面，听大家说，《天骄Ⅱ》的操作设置都是采用了古代“天圆地方”的设计理念呢。在长达一个多月的选拔赛中，我们白天念书晚上游戏，得到奖项的同时也结下了深厚的友谊。我为我获得的殊荣而感到无比的自豪。

◎No.1
姓名：黄裴
民族：汉
生日：6月17日
身高：168CM
兴趣爱好：弹古筝、看书
喜欢玩的游戏类型：RPG
现在进行的游戏：《天骄Ⅱ》
参赛宣言：我思故我在





“我相信我能做到最好”这句格言是我从小到大一直铭记在心里的。无论是学习生活还是游戏，我都要求自己做到最好。以前一直是RO的玩家，玩了一年的2.5D的Q版游戏，直到里面外挂泛滥BOT横生。听说《天骄Ⅱ》内没有外挂，正好我又参与了目标“天之娇女”选拔活动，测试的一个月内果然如传闻一样，这是个没有外挂的纯净世界。我帮助其他一起游戏的“娇女”MM们练级，带领她们做任务、打装备，我相信我是最好的，要强的性格使我在《天骄Ⅱ》中象一匹脱缰的野马，撒蹄狂奔。

◎No.2

姓名：肖晶晶

民族：汉

生日：2月20日

身高：170CM

兴趣爱好：表演、主持、模特、舞蹈、游泳

喜欢玩的游戏类型：网络游戏

现在进行的游戏：《天骄Ⅱ》

参赛宣言：我相信我能做到最好









◎No.3

姓名：杨璐源

民族：汉

生日：1月28日

身高：165CM

兴趣爱好：唱歌、跳舞、朗诵、主持

喜欢玩的游戏类型：即时策略

现在进行的游戏：《天骄Ⅱ》

参赛宣言：我就是我，相信自己没错的

目标参选“天之娇女”的MM们，都是一流的游戏高手。幸亏我是从《天骄》就过来的玩家，经历了一年的《天骄》，怀着对《天骄Ⅱ》满满的憧憬，我和其他“娇女”一起进入了崭新的《天骄Ⅱ》世界。目标的制作实力确实不容小窥，与《天骄》相比，《天骄Ⅱ》的画面更加旖旎，小桥流水，江南人家。碧绿的荷塘与粉色花蕾相映成趣，还有夜晚客栈外的火红灯笼，点点红烛微微的在风中摇曳。比起《天骄》，《天骄Ⅱ》无论是画面还是内容设置上都下意识的彰显出目标的研发实力。我决定把我《天骄》工会中的兄弟姐妹都拉过来。





别看我不是汉族人，但我也是个狂热的游戏份子。前年的时候开始了我的《天骄》生涯，从此一发不可收拾。我从小在北京长大，但由于课业原因接触游戏的时间并不算长，《天骄》是我玩的第一款网游，不知道什么原因，第一眼就喜欢他的风格和故事。这次玩《天骄Ⅱ》，除了“天之娇女”参赛的原因，更多的是对他的憧憬，毕竟《天骄》玩了一年的时间，工会里好多的人都嚷嚷着要移民到《天骄Ⅱ》来。步入《天骄Ⅱ》游戏世界，全新的景象就激起了我的兴趣，看着一起的“娇女”姐妹忙着练级，我也忍不住帮忙起来，将近一个月的游戏生涯，我已经到了21级，我相信，我是最棒的。

◎No.4

姓名：帕丽扎提

民族：维吾尔

生日：1月5日

身高：170CM

兴趣爱好：滚轴、阿拉伯舞

喜欢玩的游戏类型：网络游戏

现在进行的游戏：《天骄Ⅱ》

参赛宣言：我是最棒的








◎No.5
姓名：周爽
民族：汉
生日：7月22日
身高：171CM
兴趣爱好：舞蹈
喜欢玩的游戏类型：RPG
现在进行的游戏：《天骄Ⅱ》
参赛宣言：相信命运，一切随缘

我是个感性的女生，看到漂亮的景色就忍不住流连。本来一直在《封神榜》里跟着同学乱转，偶尔看见173经常发的《天骄Ⅱ》信息，看到那些奇妙的图片，就好象触电一样，想要进入一探究竟。正好又壮着胆子参加了目标组织的"天之娇女"活动，并且，最教人值得高兴的是，我在测试的《天骄Ⅱ》中遇到了喜欢的男生，他带我练级，告诉我怎么做任务，我们一起去寿春的莲池，一起等待天气的变化，看《天骄Ⅱ》世界分明的四季景致。据说，之后游戏中还会开放更多项目，男生和女生坐在河边，脑袋就能自动靠在一起呢，哈……超级期待ING。



我是游戏狂热份子，从高中就跟着一大群同班男生玩游戏，但凡现在排名前几位的游戏，我都能说出个一、二来。玩《天骄Ⅱ》是因为"天之娇女"的选拔，大家一起一轰而上，做任务、练级都在一起，好象一个大家庭一样。我是比较男生性格的啦，喜欢什么都是大家一起做。而且，据说一起玩游戏的MM不少是《天骄》的玩家，因为很早就听说《天骄Ⅱ》的消息和对目标软件的痴迷，才移民过来的。现在真正进入到这个游戏，果然是非常有趣，还有成语任务可以做，好象"集腋成裘"、"奇货可居"这类平时不怎么常用的成语，我现在都能够记下来。



◎No.6
姓名：白雨
民族：回族
生日：5月20日
身高：164CM
兴趣爱好：看书、玩游戏、游泳、聊天
喜欢玩的游戏类型：第一人称射击
现在进行的游戏：《天骄Ⅱ》
参赛宣言：永远不要失去高贵与坚强，勇敢的飞翔吧！





◎No.7
姓名：安娜
民族：汉
生日：7月15日
身高：160CM
兴趣爱好：唱歌、网络
喜欢玩的游戏类型：RPG
现在进行的游戏：《天骄Ⅱ》
参赛宣言：珍惜现在拥有的一切就是善待生命，把握每个机会，生命才会更精彩

我相信每个属于自己的机会，相信命运的眷顾，相信自信的我是最美丽的。就好象在目标"天之娇女"的选拔中偶然进入《天骄Ⅱ》的世界。五行与装备打造完全不同于其他我接触过的游戏，新颖有趣，还变化万千，一个月中我从来没有打造出过一款完全一样的装备。还有奇异的五行系统，配合不同的属性，猎杀不同的怪物效果大大不一样呢。最让我倾心的还是那些漂亮景色，女孩子家，总是比较注意亭台水榭一类的地方啦。"天之娇女"的评选给我留下了毕生难忘的经历，而《天骄Ⅱ》游戏则带给我前所未有的享受。





我是被朋友拉来参加目标评选的啦。之前我从来没有接触过电脑，因为家庭教育的关系，我们家一直不大同意我与电脑的接触。但是由于一个月的《天骄Ⅱ》体验，我发现了游戏的乐趣。自小学习琴棋诗书的我开启了一段奇异的游戏旅程。一个键一个键的操作，最原始的游戏方法，通过大家热心的帮助，我都很快就学会。其实《天骄Ⅱ》的设置还是满简单的，我很快就上手了，自己也觉得意外，还很自豪呢。



◎No.8
姓名：毕静
民族：汉
生日：5月7日
身高：169CM
兴趣爱好：舞蹈、主持
喜欢玩的游戏类型：无
现在进行的游戏：《天骄Ⅱ》
参赛宣言：玩懂电脑，战胜自我



◎No.9
姓名：张丹丹
民族：汉
生日：10月16日
身高：168CM
兴趣爱好：唱歌、游泳
喜欢玩的游戏类型：休闲游戏
现在进行的游戏：《天骄Ⅱ》
参赛宣言：勇往直前，无所畏惧

朋友一直说我，外表看上去很柔弱，其实内心坚强无比。也正是因为这样，我才得以邂逅《天骄Ⅱ》。我喜欢一个人独自往来，看见"天之娇女"中的一对恋人在寿春星龙桥边亲密耳语，我就一个人下到五行地宫，感受那阴森可怖的游戏气氛。那音乐异常逼真，夜晚关了灯也能够感受到反射当时场景情况的音效。我将那些音乐DOWM下来专门刻录成光碟，作为我参与目标选拔活动的纪念。





好风频借力，助我上青云。有幸参与目标"天之娇女"选拔活动，自幼熟读金爷爷典籍，古龙叔叔大作，还珠楼主《蜀山传》历历在目。我对历史长河中不断的武侠渊源及朝代更迭深深的迷恋着。似乎是缘分，看见《天骄Ⅱ》的画面便有一见如故的熟悉感。不等与其他参赛选手一起进入游戏，之前我便独自熟悉起游戏来。文化的深层浸染果然如同我料想一般，漂亮的地图场景，恢弘的壮观气势，分明的日夜气候变化，最叫我动心的还是历史故事的演绎，成语故事任务，让人乐此不疲的来回奔忙。历史、武侠、刀影剑光，还有红烛的梦境，我在《天骄Ⅱ》的世界中得到了前所未有的享受。如果说目标"天之娇女"的选拔出赛是幸运，那么能够认识《天骄Ⅱ》，便是幸福。

◎No.10
姓名：向琬
民族：土家族
生日：3月16日
身高：162CM
兴趣爱好：表演、舞蹈、唱歌、戏曲
喜欢玩的游戏类型：武侠PRG
现在进行的游戏：《天骄Ⅱ》
参赛宣言：因为自信所以美丽



《飞飞》圣职者的修行与经验谈

文/富甲天下



翱翔于天地之间，快乐与勇气同在，是游戏不变的追求，《飞飞》的快乐也是如此。这款游戏真正吸引笔者的是那漫无边际的飞翔所带来的快感。带着助人助己的决心和意志，笔者慎重的选择了圣职者，哪知修行的苦难由此开始……

新手的能力勿庸多说，把点数尽量的平铺到体力上。（当然，也可以有别的选择，例如加力量等。）在没有转职之前，尽量熟练操作和熟悉地形，没有什么可说的，与其他网络游戏无异，这里笔者就不多费口舌了。再有就是到了级别打什么样的怪，这个笔者也不详细阐述了，毕竟大多数网络游戏的练级方式和方法大同小异，操作上笔者会在玩家选择怎样的圣职者中有所表述。

转职成功后，圣职者的道路才真正的由此开始。现在面临的问题是玩家对圣职者的要求是什么？依赖团队的全智型角色？（点数尽量加在智力上，依此类推）还是单独练级并可以拥有辅助的技能型的全体力角色？又或者是半体半智的平均角色？玩家有自己的想法和观念，那么，他们的区别在哪呢？





圣职者的区别

全智型圣职者角色

全智型角色就是在未来的升级路线上把点数全部放在智力上，作一个真正的辅助奶妈任劳任怨型角色，它的好处是众多的辅助技能帮助同队的玩家提升各种能力。因此以下技能着重培养：治疗术、命中术、躲避术、力量术、强身术等各种辅助技能。此类圣职者生存下来很是艰苦。《飞飞》这款游戏重点推荐单体练级，首先战士有自己的加防加功。当然，圣职者加的比战士本身的多，可是战士组队圣职者后，战士得到的经验却相对较少，而圣职者协助打怪的能力又可忽略不计。因此，圣职者总是显得不劳而获。只有在战士越级打怪的时候，圣职者的作用才能得到稍微的发挥。作为一名辅助系圣职者，一定要有忍辱负重的准备，最好是和几个现实中的朋友在一起配合组队，倘若自己单独上路，前途艰难得无法想像，只有在后期才能逐渐体现自身的优势。

这里笔者推荐全智型的玩家，尽量与比自己高 6–9 级的玩家组队，虽然他们分你的经验值少些，不过毕竟是这些人也至少要打与自己平级的怪物，经验值得的相对也多，这么算来，组队的战士或法师并不会心理失衡，而作为圣职者的你则一样获得了很客观的 EXP，专心修炼辅助，等待辉煌的明天。

全体型圣职者角色

这样的圣职者分配点数是大多数圣职者玩家的选择，好处很多。单独练级与组队练级两不耽误，很明显的是攻击力高了许多又可以加上圣职者天生拥有的辅助技能（当然，由于缺少智力的缘故，维持时间很短，并且很费 MP）。全体型圣职者修炼的技能为：圣光破、治疗术、天马行空、圣光大地、神光破等，其他辅助技能只要跟着使用即可。（注：圣光破的技能由于释放速度很慢，因此建议打怪的第一下首先使用）虽说全体型圣职者要比全智型好练很多，但 30 级后，你就会发现，药品消耗的速度很快，需要很多钱来买补给品。

圣光大地的全体攻击是《飞飞》里面少数可以群体攻击的技能，相当实用。不过，圣光大地必须要以一个怪物中心发动，才能同时对其周围的怪物造成伤害，又鉴于《飞飞》的禁止抢怪设定，发动圣光大地只对中心怪物有效，其他波及的怪则很可能被其他玩家抢去。因此，我们要首先加上天马行空，提高行动速度，接着去引 3–4 个怪物，跑远些，再启动圣光大地。或者也可以和战士组队练级，让战士去吸引怪物，这样做就更加安全了，只是要牺牲一些经验值给战士，另外多费些药水。



总之全体型的圣职者单体近身攻击力不俗，并且有复数打怪的技能，虽说辅助能力加的很少，不过依照本身强大的攻击力和体魄，至少不会有全智那么艰难，自己单独练级无非就是慢一些。不过越级打怪还是不要多想，安份守己才是硬道理。

半智半体型的中庸圣职者

这样分配的点数只能是说是中庸之道，全而广是中庸圣职者的路线，因此来说，不是特别颓废的技能还是多多益善。当然，也有几个另类技能，例如那个耳闻不如一见的“神圣之光”——原地复活，听起来多么炫的法术，实际上，这个技能的用处真是不多，在这个以飞为主体的世界里，你的复活释放速度未必有人家从城

里骑个扫把飞过来快。

半智半体的强项就是FP,MP平均发展，这样对释放圣光破、神光破、圣光大地有很多好处，毕竟这些技能都要烧掉FP,MP值的，这样一来尽量避免了法术值的不平衡性。中庸圣职者的另一个好处是技能“昏厥术”的使用。首先，昏厥术是根据智力的多少而决定法术时间的，其次，配合该技能的属性就是攻击力，中庸圣职者刚好兼顾在两者之间，所以在这个形态下昏厥术是很有前途的，不过这个技能练起来也相当费钱，不宽裕的圣职者做好心里准备。



圣职者的技能

笼统的说，圣职者的技能分为辅助技能、主攻技能和回复技能三种。

辅助技能

躲避术、智力术、强身术、命中术、力量术、敏捷术、天马行空、昏厥术

由于辅助技能在《飞飞》里的作用不是十分明显，因此磨练辅助技能更是难上加难。以全智型为主，尽量在长久组队的玩家当中磨练辅助技能。并且不建议修炼智力术，此技能对战士来说没用，对法师来说也是九牛一毛（一般法师到中期攻击少说在1000上徘徊，而加上智力术也不过是零头），对自己更是累赘（技能看不出来明显的变化，并且费MP值不少）。其他的辅助技能如力量术、命中术等效果似乎也不是很明显，也许是笔者级低的缘故。因此来说，全智型的圣职者非常不容易（仅此向还在努力的全智型圣职者玩家敬礼）。

天马行空：加速人的移动速度，这对全智型圣职者全然无用，但对其他两种圣职者还是有所帮助的。首先，在使用圣光大地之前的引怪过程就非常重要；其次对于单独练级的圣职者来说，面对怪物围攻用天马行空逃脱也不失为一种良策；另外就是提高移动速度也意味着提高了练级的速度。

昏厥术：初期作用不是很大，而且时间很短，但如果练到后期，作为单独练级的圣职者作用不可小视。如果再有攻击力支持的话，这个技能相当于怪物站着让你打。单独练级的圣职者有物质条件的应该学一下。



回复技能

治疗术、神圣之光、生命之泉、光芒圣歌、神之庇护

治疗术是圣职者的招牌技能，不可不学。生命之泉只增加少量的HP上限，与自己本身的HP上限比，完全可以忽略了。光芒圣歌的作用也是微乎其微，毕竟《飞飞》这样提倡单独练级的游戏来说，群体治疗术的适用范围很小。神之庇护只是治疗术的加强版，耗MP不少。

主动技能

圣光破、神光破、圣光大地。

圣职者仅有的主动攻击技能，神光破是圣光破的加强版，圣光破的发动时间比较慢，因此在打怪物第一下的时候首先施放。圣光大地，单独练级必须学习的技能。



组队

由于技能的缘故，圣职者想要组队并不容易，法师肯定是独来独往的角色，战士只要不越级依然可以稳扎稳打，并且就辅助技能如今的使用而言，多数其他职业玩家只能是觉得圣职者在混经验。因此，圣职者的组队寻友最好是找比自己高出6–9级的玩家，只有这样，才可能有双方互补的利益所在。

总体来说，笔者认为圣职者必须拥有救死扶伤的善心以及坚韧不拔的毅力。尽管前方的道路崎岖坎坷，不过既然是游戏，体验这种艰苦的磨练过程，也可算是游戏中的另一种乐趣吧。■





人仙情未了

文/逍遥书剑侠

接天莲叶无穷碧，映日荷花别样红。我独自静静地坐在潮音洞的莲池边，望着那在轻风中摇曳的荷花，一如她翩翩起舞的身影。我默默地等待着，泪已干，视线已经模糊，却始终不见她的归来……

（一）

那一年，天下大旱，到处水荒粮荒，百姓苦不堪言。我们方寸山的日子也不好过，就连山上唯一的水源甘露泉也断流了，眼看连水都喝不上了。菩提老祖看在眼里，急在心上，忙修书一封，要我到普陀山找观音菩萨借净瓶一用。

我急忙打点行装，昼夜兼程，风尘仆仆地赶往普陀山。一路上，只见百草泛黄，禾苗枯萎，许多百姓伏道乞食，更有野尸遍地，无人掩埋，往日的繁荣景象一扫而光。

走了很久，忽然看到一片茂盛的紫竹林，远远地就听到水声潺潺，百鸟争鸣，更有仙乐飘飘，如闻天籁。我想这儿必定就是佛教圣地普陀山了。穿过紫竹林，一泓宽阔的水面呈现在眼前。驻足池边，看着那接天的莲叶、映日的荷花，还有那水中自在的游鱼，我沉重的心情才略有宽慰。

好景虽在，却不敢逗留。我想潮音洞应该就在附近了，正待转身，忽然看见一个红衣女子正款款向我走来。只见她貌若天仙，明眸善睐，走起路来如同在地面上飘过一般。我想，这女子必定不是凡人，会不会是观音菩萨未卜先知，已经知道我来送信就出来接应？俗话说，礼多人不怪，于是我急忙上前行礼。

"在下方寸山门徒逍遥书剑侠拜见大慈大悲观世音菩萨！"

那女子上下打量了我一番，竟然格格地笑起来："书呆子，不认得我了么？"

听到此话，我满心诧异，知道自己一定是认错人了。我又抬头端详了片刻，确实有种似曾相识的感觉，却怎么也想不起来在什么地方见过，只好呐呐地说："在下愚钝，好象我们是素昧平生呵！"

"好一个素昧平生！难道你忘了前世的约定吗？"只见她横眉倒竖，小嘴噘得能挂一个油瓶。转而，她又舒展了眉头，叹了口气说："想你一个凡夫俗子，又怎么会记得以前的事呢？"

我被她的一番话说得一头雾水，不知所云，又见她喜怒无常，知道是个厉害的丫头，想我一介书生知书达礼，还是少惹麻烦的好。于是我拱手行礼说，"在下还有事在身，姑娘没有事我就先告辞了。"

"书呆子，哪里去？你不是要来借净瓶的吗？师父叫我在这儿等你呵！"她没有好气地说。

我诚惶诚恐地跟她进了潮音洞参见观音菩萨，观音菩萨把书信放在一边，说："你的来意我已知道，事不宜迟，只是净瓶乃镇山之法宝，万万不可有丝毫闪失，就让琴儿和你一起去吧！"说完就将净瓶交到那个姑娘手中，闭目养神，不再言语。

（二）

辞别观音菩萨，我就和这个名叫琴儿的姑娘一起踏上了归程。我看到她依旧不太高兴的样子，就没敢多言语，免得一言不慎，引火烧身。圣人先哲说得没错，是非皆因口舌多，烦恼皆因强出头，我不说话总可以了吧？

一路无语，我看着她悻悻的样子，心想是不是什么地方得罪了她，可是左思右想也想不出来。这个丫头喜怒无常不说，还说我们以前认识，还说我们前世有什么约定，真是莫名其妙，是不是她在搞笑？

前世，人真的有前世吗？好象听师父说过人是有前世的，那么我的前世是什么？师父说人在转世的时候一般都要喝孟婆汤，只要喝了孟婆汤前世的事情就会忘得一干二净。我肯定也不例外，不然前世的事情怎么会一点都想不起来呢？

前世我真的和她有什么约定吗？会是什么样的约定呢？唉，即使是有什么约定也犯不着生气吧？想我一介书生，谦谦君子，即使上辈子也必定不会打家劫舍，招摇撞骗，应该不会欠她什么吧。哦，对了，会不会是我前世穷困潦倒，苦于生计，跟她借了钱没有还，今生来跟我要帐，所以见了我就生气？这倒是有可能，所谓君子固穷嘛。

"你真的不记得我了吗？"她终于打破了沉默。我抬头认真地看了看她，实在想不出什么时候认识过这么漂亮的女孩子，只好摇了摇头。

"哼，无耻的家伙，前世的约定都忘得一干二净！"她气得咬着嘴唇使劲地跺了跺脚。

"我……实在是想不起来了，请姑娘明示，我上辈子欠你很多钱吗？"我惶恐地问。

"是呵，你欠我很多很多很多呢！"她居然"扑哧"一声笑了，然后又摇了摇头，仿佛我这个人真的是不可理喻。

我想不可理喻就不可理喻吧，只要不是欠钱就行了，其他还能欠她什么实在想不出来了。我想我上辈子也必定是不受嗟来之食，不饮盗泉之水，更不会为斗米折腰，又怎么可能向她借钱呢？

想到这儿，我就心安理得了许多，开始的尴尬气氛自然少了几分。她也好象不那么生气了，还剑侠长剑侠短的问一些师门的事情。我也慢慢变得不那么拘谨了，不知道什么时候开始叫她琴儿了。有美女相伴，回师门的路仿佛变得短了许多，同样是星夜兼程却丝毫感觉不到疲惫。

快到师门的时候，天已经放白，方寸山上一轮红日喷薄而出，映红了天边的万丈彩霞。我被这种壮观的景象所折服，停下脚步想为其大声呼喊，回头的时候却发现有另外一朵红云在眼前盘旋，原来是一袭红衣的琴儿在迎着朝阳翩翩起舞，宛如潮音洞莲池内随风摇曳的映日荷花。

回到师门，菩提老祖已经腆着大肚子带领众门徒在斜月三星洞外等候多时。我和琴儿见过师父，师父接过净瓶，乐呵呵地说："你们两个辛苦了。"

师父手持净瓶向后山走去，示意大家跟上，一起来到干涸多日的甘露泉边。师父停下了脚步，叽叽歪歪地念了一通咒语，然后从净瓶中抽出杨柳枝向甘露泉挥洒。一滴晶莹剔透的甘露从杨柳枝上落入泉眼，甘露泉立即汩汩有声地冒出一连串气泡，又一滴下去泉水便咕嘟咕嘟地冒出来，等第三滴落下去泉水便恢复了往日的欢唱。真是太神奇了，我们被眼前的奇观惊得目瞪口呆，简直不敢相信自己的眼睛，半晌才回过神来相信这的确是事实，几乎是同时发出了响彻山谷的欢呼。

潺潺的流水顺着后山流向远方，所到之处百草复苏，树木吐绿，禾苗复壮。干渴的人们双手捧着泉水痛快地饮用，农人们还敲起了锣鼓，载歌载舞地庆祝这一幸福时刻的到来。

（三）

甘露泉复流给方寸山带来了勃勃的生机，也给方圆的百姓带来了福音。琴儿因净瓶在手，不敢停留，稍事休息便由师父派人护送回了普陀山。师父十分高兴，在灵台宫设下道场，祈禳天下太平，百姓安康。接连三日，山上铙钹争鸣，讲经诵道之声不绝于耳。

傍晚时分，我一个人独自登上悬空阁，倚着栏杆望着天上的一轮明月痴痴的发呆。琴儿，这个起先让我望而生畏的刁蛮丫头，已经深深地印入了我的脑海，她那迎着万丈霞光翩翩起舞的身影不时地在我眼前闪现，总也抹不去。海上生明月，天涯共此时，同一轮明月下，琴儿姑娘在做什么呢？我以前看那些文人墨客的文字总觉得是"为赋新诗强说愁"，现在才真正体会到什么是"此情无计可消除，才下眉头，却上心头"！

我就这样站着，想着，身后突然传来师父爽朗的笑声，这才发现师父已经在我身边了。在我的印象中，师父总是很乐观的样子，再大的困难面前也从不皱眉头，而且总是能够运筹帏幄，力挽狂澜。我赶忙拜见师父。师父点了点头说："这次你远去普陀立了大功，为师要奖励你，你有什么要求为师一定尽量满足！"

我不好意思地说："我只是一个普通弟子，原来以为只是跑跑腿，没有想到却担当了这么重要的任务，是老师抬爱，弟子不敢骄傲。"

"呵呵，起初我也想派大弟子去，后来觉得此事关系重大，本门大弟子出动必然会被外界关注，倘使有邪魔歪道从中作梗，反而不美，所以就让你去。所谓成事因缘，你也不必谦虚。"

听了师父的话，我恍然大悟，更为师父的心计所折服。我想师父乃世外高人，能掐会算，何不问一下前世的事情。"琴儿姑娘说我跟她前世有个约定，而且欠她很多，我只是个凡人，怎么会知道前世的事情，师父能不能指点一下迷津？"

"月有阴晴圆缺，人有悲欢离合，此事古难全。但愿人长久，千里共婵娟。所谓天机不可泄露，缘生缘灭，顺其自然吧。"师父指着天上的月亮说了一番话，把手一

背就转身离去了。

师父的话说得不明不白，把我弄了个一头雾水。也许连师父也不知道前世的事情，说什么天机不可泄露，也许根本就是在故弄玄虚吧。

不管前世怎么样，今生琴儿这个名字已经刻骨铭心，让我永难忘怀。接下来的几天，我的心里总是牵挂着这个名字，眼前总是闪现着她的身影，每日的功课也做得心不在焉，马马虎虎，一副神不守舍的样子。我的饭量锐减，吃什么都没有味道，几天时间本来就瘦的体形就快变成衣服架子了，节省下来的馒头、饭菜都被那几个贪吃的小道童瓜分了。几位不明就里的师兄弟问我，是不是偷偷得了师父的真传，几天时间就可以不吃不睡，不食人间烟火，离羽化登仙应该不远了吧？我哭笑不得，无言以对。师父似乎看出了我的心思，每次经过我的身边都是欲言又止的样子，然后摇摇头转身离去了。

这一天，三清道童忽然传话说师父要见我，我急忙来到斜月三星洞拜见师父。师父背对着我一言不发，许久才转过身来指指旁边的椅子示意我坐下。

我忐忑不安地坐了下来。师父叹了口气说：“本来不想告诉你前世的事情，谁知道你仍然儿女情长，意乱情迷，越陷越深，真是前因后果，定数难逃呵！”

“既然是定数难逃，师父何不告诉我呢？”我急切地问。

“说来话长，前世你本是天宫侍读书童，琴棋书画，无所不能。有一天，你到普陀山朝拜观世音菩萨，在潮音洞外的莲池边，你留连忘返。因为在你经过的刹那，一朵红莲灿然开放，你欢欣鼓舞，抚琴弹奏，那红莲伴着琴声迎风而舞。在你一曲终了转身离去的时候，你听到了落花的声音，当你回头的时候发现那朵红莲竟然在瞬间凋零。你心中为之一动，就对那朵红莲说：‘天地之间最难得者知音，既然你我有缘，我一定会经常来看你的！’知道吗？琴儿姑娘就是前世为你而开因你而舞的那朵红莲呵！”

“哦，怪不得琴儿说我们前世有个约定，原来是这样呵。前世的事情，我一点都不记得了，她怎么记得那么清楚呢？”

“她本来就是普陀山上的一朵灵莲，又听了观音菩萨讲经说法，终于修成正果，成为莲花仙子。而你却由于在莲池边留连，贻误天机，被罚下人间，成为凡人。”

“那我现在该怎么办呢？”听了师父的话，我恍然大悟，但仍然觉得无计可施。

“既然你们前世有缘，今生你又对她一往情深，那就去找她吧。每年的今天，她都要到化生寺放生，如果有缘你会见到她的。”

我谢过师父，即刻动身，三步并作两步走，恨不得马上插翅飞到化生寺。

（四）

化生寺是长安城里香火最盛的寺院，据说焚香许愿都是很灵的，所以善男信女总是络绎不绝。当我跨入化生寺大门的时候，一个紫衣女子迎面走来，我没有留意，仍然照直往里走。这时，那个紫衣女子开口喊我的名字，我仔细一看才发现正是琴儿姑娘。

她的目光闪烁了一下，对我说：“真的是你呵！”

“是呵，我是来找你的。”我停顿了一下，接着说：“听说你每年的今天都要来化生寺放生，这是为什么呵？”

“为了你呵！”

“我？”

“是呵，今天是我们前世相识的日子，我来这儿放生，就是希望这一天我们能够再相见，希望你兑现自己的诺言来找我呵。”

“我……你……”，我一时有些哽咽，不知道说什么好。

“你瘦了许多呵！”她看着我心疼地说。

“嗯，知道吗？都是因为你。”我的眼睛有一些潮湿。

“是真的吗？不许骗我！”她的脸上泛起一层幸福的红晕，眼睛大大的，很漂亮。

这时候，我认真地打量了一下她，居然发现她比上次胖了一些，就说：“我为你瘦了，你怎么反而胖了？”

她吐了吐舌头，娇嗔地说：“是呵，想你的时候呢我就烦，烦的时候呢我就想吃，吃得多了呢自然就胖。”

真是可爱的理由，我忍不住笑了。我的心一阵狂跳，用它强烈的节奏告诉了我爱的方向。我情不自禁地拉住她的手，她羞得满脸通红但并没有挣脱，只是腼腆地说：“看你，这么多人！”

我发现自己有些失态，要知道那个时候男女授受不亲呵。我慌忙丢开她的手说：“我送你回去吧。”她快乐地点了点头。

我们肩并肩走着，聊着，好像要把一辈子的话都说完了才尽兴。我们不知不觉就到了大唐国境，离普陀山已经很近了，眼看要分开，彼此都放慢了脚步。我心想这条路怎么这么短呵，多么希望这条路无限延伸下去，好让我们走一辈子。

“琴儿，方寸山的日出壮观吗？”

“壮观，简直是太美了！”

“下次，我带你去看凤巢的落日，那才叫美呢。”

“好呵，一言为定！”

（待续……）

梦幻西游 -ON-LINE- 明星玩家

玩家昵称：禁区の泪
所在服务器：普陀山
游戏角色 ID：2003384
网易 POPO：zj19871028@163.com
年龄：19
星座：天蝎座
兴趣爱好：听歌 溜冰 逛街 上网

你给的温暖
最后的温暖
只是永远我都放不开
我们的爱，我明白，已变成你的负担
直到现在我还默默的等待
我们的爱，过了就不再回来





大话西游II ONLINE

"月光宝盒"惊现世间 扭转乾坤势不可挡

2005年，失落民间的"月光宝盒"再度寻找有缘人，得到她就能获得神奇的力量，让您扭转乾坤，重获新生！为迎接新年度的到来，以崭新的姿态、昂扬的斗志再战辉煌，并为答谢一直以来所有支持和热爱《大话西游Ⅱ》的新老玩家，网易特别为众位玩家精心打造的第五部资料片《月光宝盒》已于2005年1月27日强档推出！

新资料片《月光宝盒》是针对《大话西游II》目前的战术系统进行全面平衡和完善而推出的。其中强力推出的三转系统是针对位于所有服务器中的最高级玩家所设计，满足高级玩家对游戏的更高追求，三转重生震撼人魔仙三界！专为竞技所设计的法宝系统是一个独立而开放的全新技能体系，重塑战斗新格局！神秘古老的修罗古城每周定期上演惨烈的古城控制权争夺战——帮派攻城战，呈现更大规模的战斗场面，强调三族协作和团体竞技，激发玩家们对团队荣誉的更高追求；战乱不休的修罗古城内也兴盛起不少娱乐活动，别有一番乐趣。

三转系统

话说观音大士为了解除心魔对世间的威胁，有意将佛界中能使时光倒流的法宝"月光宝盒"投放人间，使有缘人能获得法宝，再次转生，并在其转生后设下重重劫难，希望能借此消灭心魔，恢复世间的平静。

借助"月光宝盒"的神奇力量，高级玩家们进行三转重生之后，将不再限制道具物品的使用和装备等级；不限制使用、捕捉、交易、饲养和携带高等级的召唤兽；携带的金钱数量没有等级限制上限；允许携带一转、二转、三转所能够携带的所有法宝（满足携带等级要求）；可以保留前三世所带法术熟练度的奖励修正和属性奖励；三转重生还可以重新选择种族、性别和造型，名字的颜色会发生变化等等。

《月光宝盒》为玩家朋友们精心设计了六款三转人物造型：纯阳子、红拂女、混天魔、九尾狐、紫薇神、霓裳仙。角色塑造上更为细腻、华美，傲然于三界之上的精英果然气宇非凡、所向披靡！整个游戏世界即将出现新的格局，一切都将变得更加神秘莫测：一切都可能实现，一切都那么不可思议！


三转魔：混天魔、九尾狐


三转人：纯阳子、红拂女


三转仙：紫薇神、霓裳仙

想要拥有三转的华美造型，必须满足以下严格的条件：玩家已经二转；等级达到138级；至少有一种技能满阶；宠物等级到100级；完成14级剧情称谓；完成坐骑剧情6；完成三次转生任务；任务栏没有任何未完成的任务。此外，结婚的玩家转生是无法改变性别的。

召唤兽三次转生

三转玩家的召唤兽在等级达到140级，亲密度达到300000之后可以进行三次转生，三次转生之后的召唤兽的成长率会在原有成长率基础上增加0.1，同时增加30点可分配点数，原有一、二转奖励的可分配点数继续保留。

召唤兽内丹的三次转生

三转召唤兽的内丹在等级达到140级之后可以进行第三次转生。转生之后的内丹转生次数变为3，由此将导致内丹效果的大幅度提升。三转内丹有全新的光环效果，按照内丹分类分别有：修罗内丹光环、魔界内丹光环、仙界内丹光环、人界内丹光环四种。

新的升级任务

三转开放之后，将增加130级以上玩家升级的全新任务。新任务的难度，将会比目前游戏中的所有任务难度都高，任务中的怪物是由玩家自己心中的心魔创造出来的，不但每个心魔带有自己的召唤兽，每个召唤兽还都带有内丹，新的任务将给广大玩家带来全新的挑战。


新任务

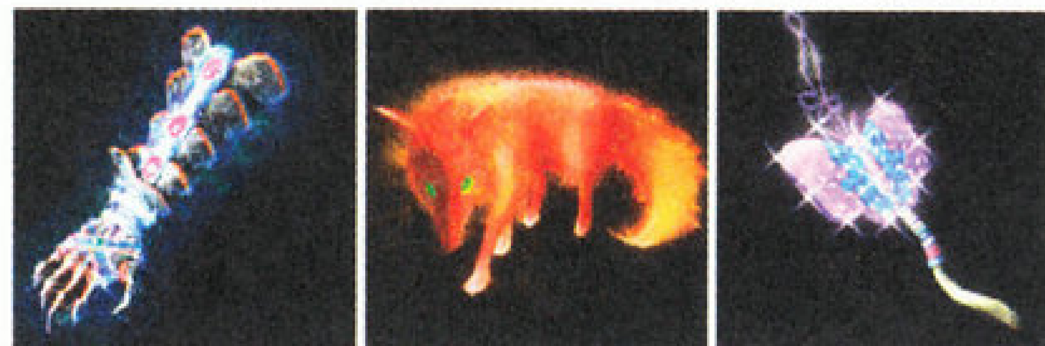
附：

为了配合三转的开放，将增加三种族抗性上限，受抗性上限约束的有：先天抗性、转生修正和装备抗性，一旦以上三项数值之和超过抗性上限，多余的抗性将无效。不同种族的抗性上限是不同的。同时为了让120级以上的玩家更快升级，将对四圣庄、万寿山、白骨山的练级范围和怪物数值作相应调整，适当放宽级别约束，使100-150的玩家可以在这三个区域练级。

法宝系统

《月光宝盒》此次强力推出的法宝系统是一个独立而开放的全新技能体系，主要是针对单人竞技所设计，其中也有部分内容针对群体竞技。法宝系统重塑战斗新格局！

新法宝种类多样，等级要求跨度大，满足不同级别玩家的需要。从8级的银索金铃到120级的化蝶，任君选择！玩家达到一定等级和称谓可以找特定的师傅获得法宝，只有将法宝放入炼妖炉，才能够在战斗中使用法宝技能。每个炼妖炉最多可以容纳3件法宝，法宝在炼妖炉中的不同组合还能够产生一些附加属性。法宝需要玩家不断的修炼，通过炼妖炉吸收妖怪道行提高法宝的等级，无论玩家有多少个法宝，只有当前炼妖炉中的法宝能够获得道行升级。伴随着法宝等级（道行）的提高，法宝产生的技能效果将加强。


白骨爪　赤练玄狐　蝶恋花


幽冥鬼手

这个全新的技能体系以单体技能为主，对于种族不做限制，这样不仅可以平衡三族单P、更能增加游戏乐趣、促进游戏现有玩法、使游戏内容更为丰富！

石缝里的修罗古城

《月光宝盒》新开地图——修罗古城，是一座位于边陲的石头城，一座历史悠久，年代长远的古城，一座



个人竞技


小龟赛跑

修罗族曾经居住过的城市，这里既没有灯红酒绿的街巷，也没有彻夜笙歌的廊坊，更没有观花赏月的去处。可是，古城也需要休息，古城的人们也需要娱乐！斗兽比赛不仅是兽的对抗，更是主人之间智慧和实力的较量！想要寻找对手，就请登上个人竞技擂台！更有小龟快跑让您搏彩无极限！

帮派攻城战

为了呈现更大规模的战斗场面，同时也为了让一些服务器上一枝独秀的强帮也会受到足够的挑战，因此特别设计了帮派攻城战。为了让对战双方的实力更加均衡，让双方的战斗更加激烈，而不是毫无悬念的一边倒，因此在攻城战中，采用以多打少的模式。帮派攻城战强调的是三族协作和团体竞技，激发玩家们对团队荣誉的更高追求！话说修罗炼狱一战，其悲壮令风云也为之变色！后人因该战旷日持久、声势浩大，而称之为“盘古开天地以来最轰动之战”！战后，修罗族被镇锁妖碑下。修罗古城因地处偏僻而无人往来，只有寥寥可数的原住民在此固守着这片土地。气势宏伟的修罗古城变得荒芜起来，在历史的尘封中逐渐湮灭……

直到某一天，古城中珍稀矿藏被发现才彻底颠覆


修罗古城

了它的衰败与宁静！朝廷重犯、江湖浪人亡命前来，南北商贩蜂拥而至，沉睡的修罗古城复苏了！面对巨大的利益，各大帮派开始入驻古城，并为争夺古城这块地盘展开了无尽的纷争，帮派攻城战拉开了序幕。

在对古城控制权的争夺中，天下第一大帮率先占领了古修罗族议事用的修罗大殿，并以修罗大殿为中心建造了帮派基地。整个基地依着山势而建，在山穷处设置了一道栅栏，在水恶处又设置了一道栅栏，加上牢不可摧的城门，共有三道防线。道道防线都有重兵把守，处处关隘皆是凶险万分，要想从这三道防线攻入，可谓难于蜀道！

尽管如此，在巨大利益的诱惑下，还是有无数的帮派为此向第一大帮发动了一次次的冲击，甚至为了共同利益达成短暂的联盟。然而今天生死与共的亲密联盟伙伴，明天可能就是你死我活的敌人了！各大帮派为了利益的分配，你来我往、相互勾心斗角在争夺着修罗古城的控制权。惨烈的帮派攻城战也每周从不间歇地上演着……■

公告牌



《梦幻西游》火爆新春献三重惊喜

新春活动一重喜：2005年《梦幻西游》春节线上活动“赶年兽，过新年”，活动时间为2005年2月8日12:00——2005年2月15日8:00。

从2005年2月8日中午12:00开始，每隔15分钟，天神将在东海湾、建邺城、江南野外、长安城、大唐国境、大唐境外、傲来国、长寿村散落七彩烟花，这可是用来驱赶年兽的法宝哦！

活动开始后，为害民间的年兽会出现在东海湾、建邺城、江南野外、长安城和大雁塔内，还不赶快出动？驱逐年兽刻不容缓，勇敢的玩家们一定要齐心协力方能取胜！

需要提醒玩家朋友的是，由于年兽属于洪荒野兽，十分耐打，所以巧妙地使用物品是十分重要的。相信聪明的玩家也很快会发现年兽的最大弱点，将其一网打尽！

新春活动二重喜：2005年《梦幻西游》情人节线上活动“闯情关，赢钻戒”。活动时间为2005年2月12日12:00——2005年2月15日8:00。

玩家在游戏中携手闯情关，吃巧克力，赢钻戒。在亲密拥抱之余，还可以享受游戏中梦幻般的浪漫与欢乐！相信以您的聪明才智、行运超人般的好运气和对幸福爱情的执着，都会帮助您获得珍贵的情人节礼物，让2005年的2月14日成为您美好难忘的情人节！

新春活动三重喜：2005年《梦幻西游》元宵节线上活动“猜灯谜，争元宵”。活动时间为2005年2月23日12:00——2005年3月1日8:00。

活动期间内，“灯谜老人”将随机出现在江南野外、建邺城、东海湾、傲来国等场景，找到他即可进行猜谜，每次猜谜消耗5点体力，答对的玩家可以获得活动积分。

有了一定的活动积分后，可以找“卖元宵的小兔子”（长安290，190），用积分购买节日里的特色美食——元宵。

元宵的价格会根据购买行情而变动，而作为节日的特色食品，元宵有着非同一般的功效 -- 提高召唤兽的资质！

能够得到能力超群的召唤兽，一直是众多玩家在游戏中追求的目标之一，而各种召唤兽的资质属性，均是由先天确定的，在元宵佳节的喜庆日子里，玩家的这些亲密伙伴也得到了一次提高先天资质的机会。

节日里的元宵种类丰富，口味各不相同，提高资质的效果也有所区别：

芝麻沁香元宵，提高攻击资质
桂花酒酿元宵，提高防御资质
细磨豆沙元宵，提高速度资质
蜜糖腰果元宵，提高躲避资质
山楂拔丝元宵，提高体力资质
滑玉莲蓉元宵，提高法力资质

注：元宵只在节日期间（农历正月十七日24:00前）食用才有效果。作为游戏中的活动，灯谜老人所出的题目也大多和《梦幻西游》相关，相信对熟悉游戏的玩家们一定不是什么难题。赶快准备一下，在节日里为你的宝宝赢取神奇美味的元宵吧！



《梦幻西游》神兽大熊猫火爆登场八面威风

参加新春活动中，玩家都可以通过活动积分来抽取《梦幻西游》最新神兽——大熊猫。

神兽大熊猫是神兽中的一员，与超级泡泡一样，它们都生性聪敏活泼，精灵可爱，和其它三界神兽一样有着超凡神奇的能力：寿命永生、高级连击、高级防御、高级感知、无携带等级限制。

天堂II 顶级武器实用属性分析

文 / 牙牙

天堂Ⅱ光彩盛年》的到来，使玩家变的忙碌起来，B级装备的奢华与B顶武器的诱惑几乎无人可以抵挡。随着各服务器玩家水平的飚升，各种高阶武器趋于普及，当B顶不再是梦想的时候，玩家的追求方向也在改变。如何使自己立于不败，如何体现自己的特点，是冒险在武器上砸更多的武卷么？我想，那是有钱人才会做的事了。而对大多数还在为生计奋斗的人们，我的建议是，不妨一起来探究一下二章新增的武器属性及搜魂石任务吧。无论你使用什么武器，只要是C级以上的，都可以通过做搜魂石任务，来给心爱的武器加上不同的属性，从而改变武器的威力。

细说搜魂石

网上有关于搜魂石的任务攻略千奇百怪，笔者这里讲讲自己的制作经验。

找奇岩城大师久黎克、欧瑞村教师葛伊德、亚丁城镇教师威娜林、三位NPC都可以触发搜魂石任务，接到任务就会让你选择红、绿、蓝三种搜魂石之一，去吸收怪物灵魂。有人拿到这些石头可能会疑问，石头上没有任何属性说明，不同颜色的搜魂石对武器会有什么样的加成效果?其实石头本身是无属性的，我们可以这样理解，这些只是触发武器属性的媒介，也可以说是合成带属性武器的材料。你可以找到铁匠察看自己的武器可以添加的属性，以及需要什么颜色和等级的搜魂石，需要多少宝石和是否需要合成费用等等。

搜魂石的任务说难不难，说易也不易，因为5级以后的收魂都有失败的可能，甚至会导致石头损毁。此外，可以收魂的怪物及出现地点也是有限的，并不是什么怪都可以收魂。以下为搜魂怪物列表，括号内为该怪物最高可收到的等级：

欧瑞北部：提玛克兽人士兵(2)、提玛克兽人战士(2)、提玛克兽人巫师(3)、提玛克兽人王(3)

镜之森林：亡灵(4)、镜子(4)、哈里特蜥蜴人(5)、哈里特蜥蜴人士兵(5)、哈里特蜥蜴人弓箭手(5)

巨人洞穴：哈朗卡(6)、英葛则(6)、巴蓝伍德(7)、罕罗特(7)、科蓝洛特(7)

伊娃的水中庭园所有怪物(8)

恶魔之岛所有怪物(8)

毁坏的城堡：末日佣人(9)、末日警卫(9)、末日弓手(9)、末日装甲兵(9)、末日战士(9)、末日骑士(9)

席琳封印：破灭骑士(9/10)

傲慢之塔上层：依连丹司(10)、白金族(10)、天使(10)

龙之谷：玛鲁克骑士(10)、玛鲁克狂战士(10)、玛鲁克王(10)、黎玛卡霖尼司(10)、卡拉克(10)、派坦的骑士(10)、派坦(10)

笔者的经验是，先去镜之森林打镜子、亡灵，收到4阶后再往前走点，收哈里亚特蜥蜴一族，安全做到5级，然后就可以去巨人洞门口收哈朗卡、英葛则收到7阶，不用绕远跑去伊娃，直接去毁灭城堡收末日系列怪到9阶，最后到席林封印找破灭骑士搞定10阶就OK啦。需要注意的是，搜魂石脆弱易碎，所以可以在领任务时多领出一些，免得跑来跑去，最简单的方法就是把石头丢地上然后重新领。但每次只能带一块搜魂石进行任务，如果身上有超过两块石头，系统就会提示你"搜魂石产生共鸣而无法搜魂"。建议几个人一起做任务，由一个人专门背全部的石头，其他人分开搜魂。一些人说，可以直接去收10级的怪物，一步到位，但前提是你不急着用，因为这样做石头碎掉的几率超过60%，浪费不说还耽误时间。还有人说边练级边搜魂，理想固然是好的，但现在人练级讲求的是效率，尤其是高级怪区，就算是在怪半血的时候吸魂，等你出刀去砍的时候，估计那怪也已经躺成一个大字，根本不可能留最后一刀给你砍。所以建议一步步做，在镜子森林多做些5阶的石头，然后跳过伊娃和恶魔岛，后面的事都很容易了。

武器属性的选择

对于大部分职业来说，给武器加属性绝对利大于弊，除了双刀是直接用武卷冲+4后可拥有属性外，其他职业在选择属性上都要慎重，因为每把武器只能拥有一种属性。（注：以下武器属性对应需要使用的搜魂石颜色顺序为红、绿、蓝。）

◇骑士系◇

从B顶武器说起吧，在骑士们酷爱的武器大马刀和工艺战斧里，追求晶莹剔透的斧子的人居多数，所以市场价格看涨。

工艺战斧 B
钝器 / 单手
攻击力：194
魔法攻击力：99
攻击速度：快
灵魂弹消耗：X1
魔灵弹消耗：X1
重量：1570
可以赋予体力、危急时弱点侦测、速度激发之中的一个功能。

工艺战斧：速度激发不用说了，一般是1级。体力也就是HP增量，提升+25%HP上限。危急侦测这个要解释一下，它是在自身HP降至20%后才会出现的，瞬间提高致命攻击几率，也就是刀刀爆击的意思。但此属性实用度不高，试问有哪个骑士能把自己的血量正好控制在20%?在刺客横行的二章里，你敢打架时只留下20%的血么?那也就是刺客兄弟们再一刀的事。骑士说，我们有新加的终极要塞，牛X技能啊。省省吧，就算你配合上极限防御，如果血量不回上来，刺客加痛势之击的致命就能让你跟地板接吻去。就算你不死，骑士刀刀爆击又能有多痛？所以这个属性基本算是废的，所以拿工艺的人大都选择加体质，提升HP上限，凸显职业血厚的特点。

大马士革刀 B
剑 / 单手
攻击力：194
魔法攻击力：99
攻击速度：快
灵魂弹消耗：X1
魔灵弹消耗：X1
重量：1350
可以赋予弱点侦测、致命打击时伤害、速度激发之中的一个功能。

大马士革刀：弱点加命中，致命加爆击威力，速度激发加攻击速度。根据骑士防高血厚、攻击低、命中差的特点，有的玩家可能会选择加致命或速度激发，提高爆击威力和攻击速度，其实不然，经笔者亲身实验，骑士在二章中攻击命中低的惊人，与三色刺客挑战很难命中对方。同等级骑士最大的尴尬就是无法命中，即使提高了攻击速度跟爆击又如何？打10下只能中5下，谁都郁闷。所以骑士拿大马，第一属性就是加弱点侦察，再加上神职的Buff，命中可以有所好转。C顶的瑟鲁基长剑，与大马的属性相同。有时开怪骑士拿致命瑟长也可以，加50的爆击伤害，自己权衡吧。

顺便谈下钝器。夜叉钉锤的属性有怒击、体力、危机侦测。怒击就是降HP提高25的攻击力，这个属性真是不知所谓，不论是骑士还是矮子，都不可能用自己最大的优点去填补一个根本无法弥补的缺点，不理解。后两种属性，中级矮子们自己选择吧。亡者荣誉属性为怒击、体力、速度激发。因为外型出众，所以这个类似马桶刷似的东西很难在江湖上露面，它的属性了解就够，不深究了。

◇弓手系◇

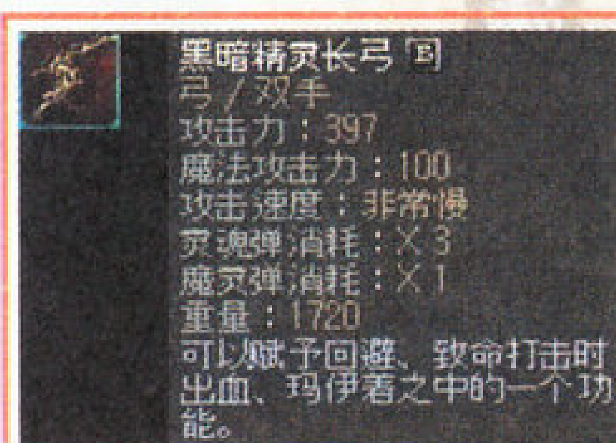
作为一个弓手，弓的性能决定了自己的能力，所以B顶冒险弓是绝对的追求。

冒险弓 B
弓 / 双手
攻击力：400
魔法攻击力：99
攻击速度：慢
灵魂弹消耗：X3
魔灵弹消耗：X1
重量：1700
可以赋予导引、快速恢复、吉噗夏特之中的一个功能。

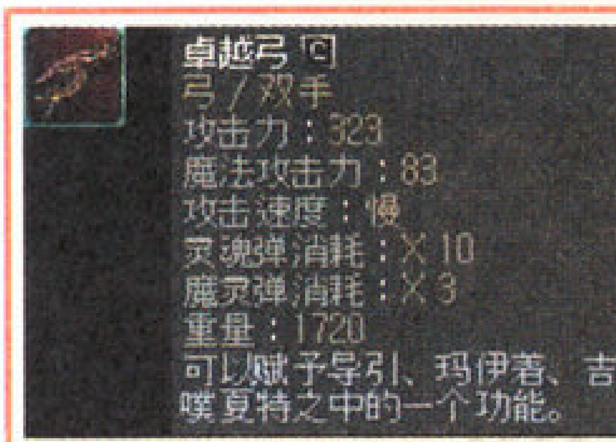
冒险弓：导引加命中3点，快速恢复即加快用箭技能，吉噗夏特（节射）则降低每次射箭的MP消耗。弓手在练

级前期都以 SOLO 为主,单打经验多速度快钱多。唯一郁闷的是回蓝时间长，越是强弓消耗的蓝越多,而自己的回蓝速度永远跟不上趟,因此节射在很大程度上缓解了这个尴尬,成为 SOLO 者的第一选择。后期组弓团练级也是一样道理,节射冒险弓也是最实用的武器。至于导引属性,对于高级弓手来说作用不大(鹰眼:当我鹰之眼是假的啊?)。而快速恢复,看起来是不错,射箭速度快,清怪快,但想想 MP 的消耗速度,更快了！打怪时间里有一半在坐地板聊天,《天堂Ⅱ》点卡这么贵,消耗不起呀。

再来看其他普及型弓。



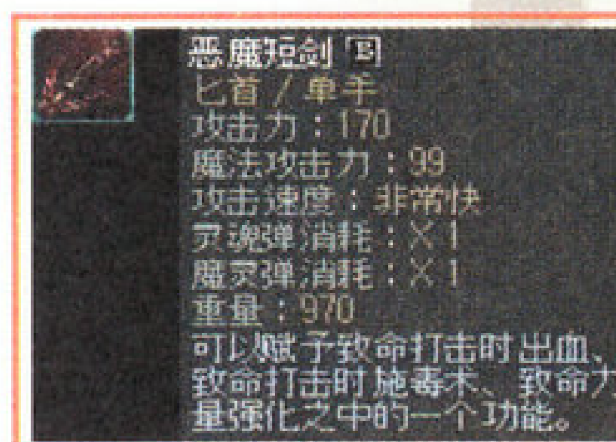
黑暗精灵长弓: 回避加 2 点，致命攻击时导致出血这个属性有利于 PK,而马伊着(简击)就是降低灵魂蛋消耗数量,意思就是省钱。笔者认为这三个技能无一个有看头,首先弓手要什么回避啊？让别人摸到你的话回避高也没用;出血好像是个弓手就会;省钱这招让人暴汗,拿的起 B 弓吃不起蛋,那不如不拿。如果硬要选一个属性的话,倾向于 PK 就加出血,团练的话可以选简击。



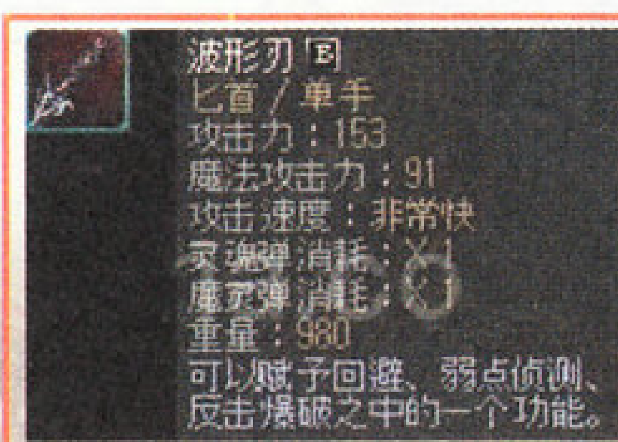
卓越弓: 作为 C 顶普及型弓手武器,其属性也比较实用。更难能可贵的是,节射卓越弓每次射箭的消耗是 5,5 啊！简直就是妖弩的强化版！想想以前妖弩的流行程度，可以预测卓越弓的普及还会持续相当长的时间。至于其他的弓基本不会有人拿,这里不做讨论了。

◇刺客系◇

二章刺客系职业的扬眉吐气,使三色刺客们更加卖力地追求起霸道的致命技能效果了。以前刺客 PK 有个非常让人头疼的问题，就是技能命中率低下,一次次的失手,而眼看着别人刀刀见血,身为攻击的先行者,却不能将全部攻击力爆发出来,这实在是郁闷的事。现在,刺客兄弟们终于不用郁闷了,搜魂石系统彻底将刺客的高攻击刻画的淋漓尽致。



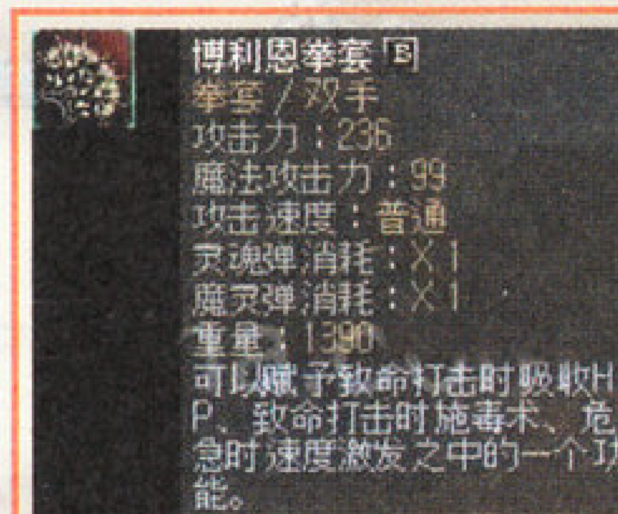
B 顶恶魔短剑: 短而精悍的小红短剑,拥有致命攻击时令对方出血或中毒的属性。作为刺客不会出血术是不可能的,倒是大地跟宝藏不会放毒。但这两个属性都只有 6 级,造成的伤害微乎其微,所以实用性不高。而第三个致命力量属性，提高致命系列技能 75%的命中,注意不是普通命中,是技能命中啊！刺客的福音啊！想想致命技能 100%命中会怎样？笔者的实验结果是,拿镶了 10 阶蓝石头的恶魔跟同级刺客 PK,基本上就用 2 个半技能就将对方斩落马下,与骑士 PK 也是轻松非常,再无肉盾一说。所以这里笔者可以很负责任的说,恶魔一定要选致命力量属性,放弃这个属性就等于废掉手上的武器。有了致命力量,什么出血、要害刺击就可以不用了,就致命之息和致命爆破两招,敌人绝无招架的可能。这就是恶魔短剑,确实拿上它的人可以称为恶魔。C 顶水晶匕首和恶魔短剑属性一样,而价格却便宜许多,所以现在致命力量水晶也是相当普及的武器。



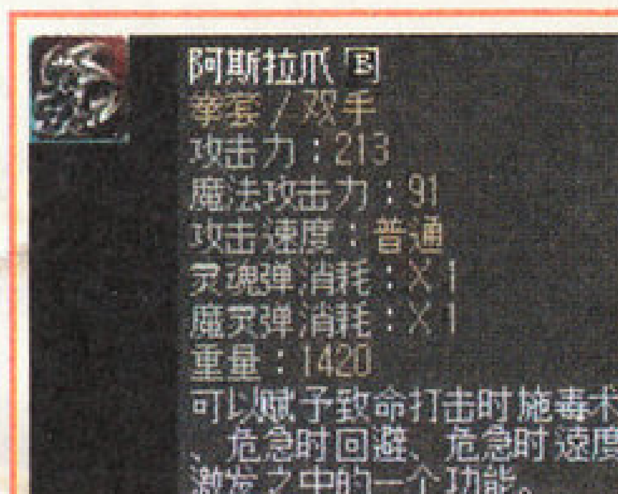
B1 波形刃: 前两个不多废话了，反击爆破的意思就是在敌人背后时增加爆击率。如果是大地追求极限回避的话,可以选反击属性,如果是想练级舒服,自然要加弱点侦测,毕竟刀刀爆击是很爽的,而反击就不实用了,不论是人还是怪,都不会长时间将自己的后背放在你面前让你捅来捅去。

有人提出 B 级匕首到底是波形刃好还是恶魔匕首好,这个无从讨论,首先波形刃的攻击力低恶魔一等，其次如果大地为了追求那可怜的 2 点回避而放弃技能全中效果,那就是愚昧。有人说加了弱点侦测的波形刃练级速度快,刀刀爆击,但这前提是 SOLO 或是没有歌舞团的情况下。但试问,没有歌舞怎么练,高级刺客去 SOLO,这是不是有点可笑。而有了歌舞团的组,你刀上加的属性就是浪费,那猎人之歌是白唱的么？有人要说我就喜欢波形刃，那笔者送两字“自便”！砍多少刀爆击才能抵上一个技能的命中哦！

接下来针对另类的刺客暴君,谈谈爪类武器属性。



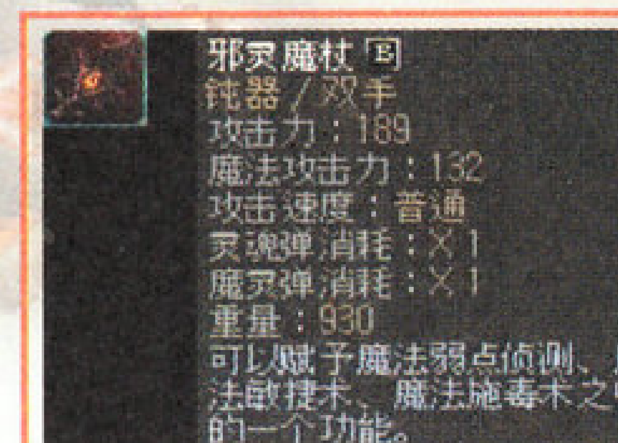
B 顶博利恩拳套: 致命吸收就是在击打对方时吸收对方 14HP。以笔者愚见,暴君兽兽本来就是以变态攻速闻名于亚丁大陆的,速度激发应是首选,为什么有玩家觉得吸收好呢,多半是考虑到结合兽人的疯狂攻速,每打一下都吸血,那绝对是无敌无赖招数了。不过,有一点值得推敲,那就是兽人的命中率也很差，打起来就看到两个轮子上下飞舞,但是究竟有几下落在别人身上,兽兽们自己都很清楚,与其吸血,不如让轮子飞的更恐怖一些,起码有个看头。



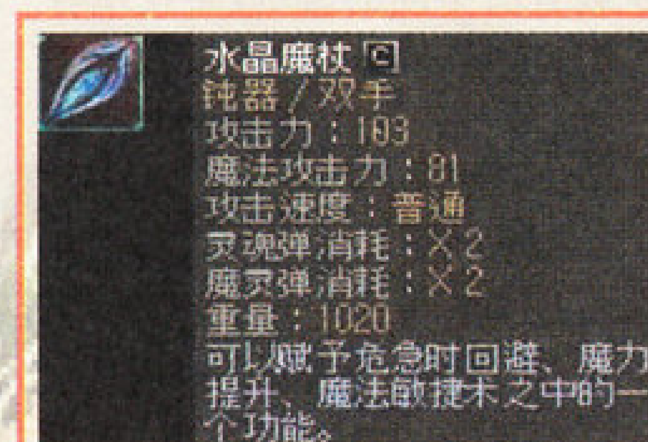
B1 阿拉斯爪: 没什么可说的,这东西基本打出来就被人砸晶买糖吃了。C 顶巨帕拳套跟博利恩拳套属性一样,兽兽们自己斟酌吧！

◇法师系◇

巫师武器的属性,真让人残念哦,笔者到目前为止还没有发现哪种巫师武器属性有大用处,感觉镶石头是纯属浪费。



B 顶邪灵魔杖: 魔法弱点侦测效果是使用白魔法时会有 7%几率施放 3 级弱点，魔法敏捷是使用白魔法时有 15%的几率释放敏捷术，魔法毒咒则时使用黑魔法时会有 4%几率释放 7 级毒咒术。看看,这样的属性不知道要来干吗?要知道 MP 是巫师们最心疼的东西,好容易蹲满一管蓝,难道用来给自己狂加血啊？这些属性使用率实在太低了,要是运气不好还不知道加多少下能加上呢,我觉得这个杖要是实在是想镶石头,就上一个毒咒吧,好赖也是攻击技能出,了胜于无。但是笔者又纳闷了,一般法师打怪都选择等级相当的,最多 3 下打死的怪,一般都是 2 下,要这个毒有虾米用？想不出来！



C 顶恶魔魔杖: 毒咒、弱化、混乱都是在施展黑魔法的时候加诅咒系的法术,几率为 4%、5%、5%（低到没想法了！）。各位法师朋友,笔者同情你们！其他的魔杖就不一一介绍了,属性实在不够看。

与此相反,神职朋友们该是非常开心的,以前看起来平淡无奇的水晶魔杖，这回变成了“黄金属性”杖了！其他不解释了,单说魔力提升这个属性,所有高级武器中就帕斧和水晶杖有这个属性，加 30%上限的蓝啊！绝对好东西！神职最爱的就是蓝多,魔力水晶杖再加上 65 级先知的神魂 BUFF,MP 可以突破 3500！另外水晶杖本身晶莹剔透,外形不错,属于又便宜超实惠的东西,基本别的杖就不用考虑了。

实用的高级武器属性基本就是以上这些，关于枪系这里不说了，很少人用，基本上掉出来也是砸晶买糖。要鄙视的是圣堂剑这把武器,没属性,也算是《天堂Ⅱ》中唯一一把很另类的武器了。好了最后一点笔者要特别关照大家的,B 顶武器的拥有者注意了,如果你们想在 75 级做拜恩 A 武的任务的话，就别把自己的武器镶石头,因为镶了石头的武器是不能做 A 武任务的！不过我想拥有 B 顶武器的人,似乎也不会在意能不能再带上一把任务专用刀了。说这么多属性,其实我认为还是以玩家自主意愿为好，毕竟这个系统给各位玩家充分的自由发挥的空间。这里小可给各位拜个年,祝各位在新的一年里,将游戏中和现实中的愿望都用自己的努力去实现。■





女巫在天堂（二）他们

文/女巫迪迪

【泡泡】



泡泡是个工匠。

他交谈的本领远大于他做生意的头脑，闲来无事时他总是用丰富多彩的语言，引起盟频的喧闹。大家喜欢拿泡泡的一切开玩笑，却从不担心泡泡会恼火。比如把他拿的武器绯红剑叫做杀猪刀；把他矮小的身材形容成油桶；笑话他懒怠练级而被我们远远落下……这时的泡泡，永远有着不同的反映，会使用各种各样的象声词来表达自己的心情；会用丰富的动词来对开他玩笑的朋友还击；会发明出不同的符号表情来逗MM们开心。

“泡泡呢？油桶！死哪儿去了！”

“我来啦！来来MM们都给我BOBO，男人们都给我切切！”

“泡泡我要找你做蛋呀！”

“——>戳你。不给你做。”

“死泡泡！BS你！”

“哼！-_0拿一只眼睛看你！反BS！”

“哇哈哈，泡泡你好可爱！”

“HOHO女巫呀，你要做蛋吗？我免费给你做哦～来先BOBO……”

这就是泡泡，一个工匠，只要他在线，血盟聊天频道里就永远是欢声笑语。但那只是从前，现在的他已经很少说话，泡泡仍然在线的，只是他选择了沉默，他在挂机。

是的，挂机几乎成了矮人们的“福音”，它将人们从坐地板靠聊天看论坛打发时间中解放出来。他们只要随便选块地板坐下，然后可以上班看电影泡MM。关于一个工匠必须要做的事，比如制作，比如合成，比如叫卖……所有的一切，那个程序会帮他们做到完美。

我们再也看不到那个幽默风趣的泡泡，我们再也没有人能象泡泡那样做出那么多丰富的符号表情，我们再也不能开着一个善良的矮人的玩笑，我们再也不能和泡泡交谈。

每天都会在血盟资料里看到泡泡联机中，却永远也感觉不到泡泡的存在。对于使用外挂的人，盟主豆半总是毫不留情的开除。但是对于泡泡……我们知道他是上班族，他玩游戏的时间很有限，也让他在游戏里始终无法得到级别和财富上的满足。泡泡却总是很乐观地做着他的东西，赚着微薄的钱，和我们在盟频里快乐地聊着天。但是一个外挂，就彻底改变了泡泡。让泡泡意识到他也可以脱离贫穷。只要他选择沉默。

泡泡是个工匠。

曾经是盟里最风趣幽默的矮人。现在虽然还在，却已经离开了我们。

【嗷嗷】



嗷嗷是个剑斗士，本名叫傲君。

他很喜欢练级，记得初玩《天堂II》时，他还不太了解哪里适合练级，于是经常发生惨案。比如嗷嗷在蚂蚁的洞穴里和别人组队，被一群蚂蚁追得到处跑；嗷嗷在龙之谷和泡泡杀野猪，一小时之内要挂上三次；嗷嗷一个人带上很多的药水自己去冥界杀大树，速度慢得让他无可奈何。

是我把勤奋的喜欢练级的嗷嗷带到了练级的圣地——克鲁玛塔，看着飞速上升的经验他开心得手舞足蹈。从那以后，嗷嗷开始埋身于冲级的事业中而无暇顾及其他。当然他有时也会和我们一起去旅游，并且会专注地研究那些地方究竟是否适合练级；他也陪着豆半做任务，也会毫不犹豫地牺牲一次又一次，但任务一完就又急急忙忙的回去练级；我们被欺负了，无论在哪儿，他都会来为我们出头，如果打不过人家就会玩命练上几天。这就是可爱的嗷嗷，在游戏里喜欢练级砍怪的嗷嗷，对朋友一腔热血的嗷嗷，没有用过外挂以前的嗷嗷。

开始我们并不知道嗷嗷已经用上外挂，他一直都在跟盟外的人组队练级。我们只是纳闷于嗷嗷越来越少的话语，虽然那个时候因为盟战的缘故，大家都已经比较沉默了。直到我们和嗷嗷组过一次队后，豆半终于发现了嗷嗷的秘密。

“傲君，和我们在一起不要用挂吧。”

“半半，你还是个死心眼，大家都在用挂，你不用会比他们级别低的。”

“级别有什么关系，你用挂，就好象你不存在，那玩游戏有什么意思。”

“你不用挂，人家比你高十几级，那玩游戏有什么意思？”

“嗷嗷，你不要成天只想着练级嘛，跟我们一起练难道不开心吗？老用挂的话，你都不说话，多无聊啊。”

“女巫，我也不想用的，可是大家都在用，你不用你的级别就落后，那以后你被别人欺负了我也不能帮你报仇。”

“嗷嗷，我不在乎那些的，我只是想和你们一起聊天而已啊。”

“傲君，你不要用挂。听到没？”

“半半，你这算是命令我吗？”

“傲君，你知道我盟里人不允许挂的。”

那是我最后一次和嗷嗷组队，我们练完后，嗷嗷退出了我们的血盟……

“嗷嗷，为什么？为了挂机，为了那该死的等级，你不要我们了么？”

“女巫，我只是不想让半半太难做。他是个有原则的人。你放心，我仍然是你们的朋友。”

“嗷嗷，你不挂机，就真的练不了级了吗？你忘了以前，大家在一起练的多开心啊！”

“恩，我也怀念。可是那样的日子永远也不会回来了。你看看现在，哪儿没有挂机的？哪个队伍不是死人比活人多？这是规律。你不遵守，就会被淘汰。”

“嗷嗷，可是我们不用挂也过的很开心啊，豆半他从来不用挂，级别也很高啊，只有我们的盟还有一点纯洁在。你就不会跟我们一起去保护吗？”

“所以我退出来了嘛。以后有人欺负你们跟我说。我级别再高一高我就回去。”

“你会回来吗？”

“我会的。我是半半加的最早的一批盟员。我一定会回去。”

嗷嗷是个剑斗士，喜欢练级，一腔热血。最近加入了一个以外挂练级为主的血盟，在冲他的等级。豆半和我们都在等着他的归来，只是觉得归来的日期越来越远。

【喵喵】



喵喵是一个先知。

喜欢在城镇的门口，给每个过路人一个风之疾走，让他们脚步加快，旅途更加顺利；喜欢看到朋友后上去给他们加上一整套辅助状态，不管他是在打怪还是在发呆。因为网络很卡的缘故，喵喵不得以使用了外挂，只是希望练级的时候自己能有一些效率。

豆半是知道的，也只好默不作声。嗷嗷说的对，挂机在《天堂II》里，几乎制造了另一种规则，豆半对日已成为潮流的外挂，越来越感到力不从心。

喵喵是一个先知。喜欢叫人家小猪，喜欢做人家姐姐，喜欢给人家加状态。但是这样的喵喵，被盗了帐号，身上所有的装备和武器被偷的精光。因为她使用了带木马的外挂。

那个时候有很多人因为类似的原因被盗了帐号，城镇里每天都有人在以无比低廉的价格销售赃物。我们谈论起来这些，豆半出于愤慨的说：“挂！挂！这下好了！号都被偷了！挂死他们！”

然后我们知道了喵喵也成为了这场灾难中的受害者，大家都开始沉默。对于喵喵，对于外挂，对于种木马偷帐号卖装备的人，我们还能说些什么呢？

曾几何时，我们都是那么的无忧无虑，我们的世界里只存在冒险打宝，只存在观光旅游；曾几何时，我们的聊天频道里，幽默风趣的话语一句句地刷新，大家是那么的健谈与开心……而现在的世界里，人们似乎都麻木了。挂机是为了练级，练级是为了更强，不停地砍怪，不停地升级，用上外挂程序，看不到美丽的风景，听不到优美的音乐。只是偶尔回来看一眼自己的经验值，然后离开去做别的什么事情。

难道大家都是这么甘愿的，在游戏里做一个别人当你不存在的人么？这是游戏的初衷么？这是游戏的本意么？

豆半说大家要帮帮喵喵，因为她是我们的朋友。当我把自己辛苦打到的钱给喵喵时，被她拒绝了。

“我这是报应。你们千万不要用挂。无论在游戏里多么的困难和不如意。即使选择离开，也不要用挂。用了挂，低人一等，再没资格去接受别人的恩惠。”

喵喵是一个先知，她仍旧坐在城镇的门口，给每一个过路人送去旅途的方便。

“女巫，去哪儿？”

“喵喵姐，去练级呀？”

“呵呵，我光身子怎么练呀，东西都被偷了。不过没关系，我现在很开心。就这样坐在城镇门口给人家加风，听人家说谢谢，比用外挂练级开心很多……”

【舞】



舞是一个兽法。

因为是第二类辅助职业，在塔里练级的时候，被泡泡戏称为“三奶”，结果大家就这么开心地叫了起来。

他是有些认真的人，觉得一个男生被叫做“三奶”实在是不大雅观的事，所以有些恼怒地追着泡泡满房间跑，我们都会听到兽人攻击时发出的呼喃声以及矮人爷爷被攻击时发出的哎哟声。欢声笑语充满了整个房间。

后来泡泡选择了外挂，舞则仍然和我们一起。他和嗷嗷去练级，双双死在镜子森林的河边，彼此在盟频里埋怨着对方，一个说防太低，一个说唱歌念咒的时间太慢。嗷嗷躺在地上无可奈何：“三奶终究是第三的，以后练级还是要找个第一的专业奶妈。”

他对于嗷嗷也称呼他“三奶”有些愠怒，叫着前去救人的牧师不要把嗷嗷拉起来，他被救起来后不依不饶地追着嗷嗷打。

他就是这样一个连称呼都认真的人，当然也不允许游戏里有一点不纯真。当嗷嗷也因为外挂选择了离开了我们的时候，他开始沉默，屡次表示不想再继续玩下去。

“这游戏没意思了，以前的朋友都用外挂，都不讲话玩的还有什么劲呢。”

“别这样，还有我们呢，你也走的话我会伤心。”豆半极力说服他留下来。

我们继续在龙洞里艰难地练着级，这里时常看到一队队的外挂从旁经过，一不小心，喵喵就被旁边的一个挂团拖怪害死了，这时的舞还安慰喵喵说不要太伤心，反正又没有掉过什么装备。而当喵喵也因为外挂被盗得一干二净时，他终于选择了离开，一句话也没有留下。

那天晚上我们都没有意识到他的反常，当第二天上线时，血盟资料里已经找不到他的名字。

后来豆半告诉我们，“三奶”，受大家欢迎和喜欢的兽兽，因为外挂而彻底对游戏失望，所以不玩了。

“游戏一有外挂，并且迅速泛滥的时候，这个游戏已经不值得我玩了。”他在QQ群里对我们说。

他是一个兽人法师，被我们叫做“三奶”。虽然《天堂Ⅱ》里有很多兽人法师，有很多辅助职业，但是“三奶”就那么一个，并且不再回来。

【露露】



露露是长老。

我不知道两个女孩子怎么会有那么多的话题可聊，我们一边玩游戏一边止不住的说东说西，用露露的话说是“两个八婆”。我们给对方讲自己学校的鬼故事，给对方讲自己的第一次恋爱；我们谈和我们一起组队的开怪骑士言辞是多么的庸俗，我们谈和我们一起练级的奶妈是多么的有钱；我们就为了跟对方聊天所以选择整整一宿不睡觉，我们就为了能陪着对方所以选择一个练级极其缓慢的队伍。我没见过露露，不知道她长的什么样子，但是我可以对她说我心里最秘密的事，她也可以对我讲她的心事。我们通过《天堂Ⅱ》成为了最好的朋友，并且充满了默契。

露露玩游戏只是为了消遣，只是为了可以和朋友在一起聊天、看风景、穿漂亮衣服，她为了那一袭华丽，宁肯放弃好的属性，她执着她的选择，同样她也执著的坚决不用外挂。当盟里已经有越来越多的人因为种种原因使用外挂时，露露仍然拒绝，就连用内挂而人在线也拒绝，即使露露的网速非常卡。

“露露，天2已经这样了，你也挂上吧，现在10个人里面有9个半是用外挂的。”

“不。”

“你挂上，然后和我聊天，也很好呀。”

“不。”

“为什么？”

“你玩过MU吗？就是奇迹。”

“没玩过，现在谁还玩它。”

“我亲眼看着奇迹被外挂一步一步毁掉。天堂2是个好游戏，我不希望它跟奇迹一样，甚至比奇迹毁得更快。只要还有人不用挂，那我就不用。”

露露是长老，是加血的辅助职业，练级的时候也很繁忙。如果是因为网卡的缘故没有给队友加到血，就会死人，或者说如果一时的疏忽也会造成死亡。如果用上外挂，智能的程序会把加血的技能做到完美，但是露露仍然拒绝使用外挂。

【Z】



Z是一个血盟的名字。在官方网站上登记资料时就与许多以攻城盟战为宗旨的血盟不同，Z这个血盟的宗旨是打宝练级。

当我们还在塔里艰难地找队伍练级，缓慢地提升我们的等级时；当我们的血盟盟主还都阅历尚浅要到处招兵买马扩大势力时，Z这个血盟所有盟员的等级已经在短短的时间内提升到令人诧异的地步。

有人见过他们的练级方法，一个人冲向一只怪，后面一队人都训练有素地攻击同一只怪，步调一致，整齐化一，并且效率惊人。

当我们这些尚不懂得何为外挂的时候，已经有精明人一眼看出Z这个血盟的练级方式——就是用外挂，1拖8。

通俗点说就是一个人同时控制几个角色，从而做到快速统一高效率的练级。

当时《天堂Ⅱ》里正是拥有纯洁和美好的大好时光，竟然存在一整个血盟都在使用着被当初所有人鄙视的外挂，并且级别比一般人两倍到三倍速度地增长。谁都义愤填膺，谁都忿忿不平。Z遭到了很多人的口诛笔伐。大的血盟开始与Z交涉，谈判，给他们最后通牒，要么每个人物都由活人操作，要么退出服务器。Z拒绝。于是有战争一直发生。

当外挂的风潮席卷了整个服务器时，那些曾经义正严词地批评Z的血盟盟主，那些曾经义愤填膺到拖怪害Z的正义玩家，也选择了这个可以让自己放松的程序。他们在使用着外挂的时候，还感慨着：“当我们还在用键盘和鼠标辛苦地练着级的时候，人家Z早就用外挂把自己的级别提升得不亦乐乎了！如果代理公司都不管的话，我们凭什么不用呢！我们甚至已经比Z亏了很长时间了！”

Z是一个血盟的名字，所有的盟员都有着高到不能再高的级别。Z是最早全体使用外挂的血盟，曾经有别的血盟因为质疑他们使用外挂而发生盟战，但到了现在，被所有人拒绝过的外挂在《天堂Ⅱ》里已经泛滥成灾。

不使用外挂的血盟不再存在。

写完这篇文章的时候，泡泡仍然在挂着，仍然不见他说话；嗷嗷已经准备回来，但是还在使用外挂；喵喵已经有新的开始，不再使用外挂；舞仍然没有动静，但是豆半告诉我们寒假的时候他会回来的；露露还是喜欢和我聊天，仍然拒绝使用外挂；Z已经和很多血盟联盟，仍然用着先进的内挂提升着自己的等级，不过在当时还是一个被所有人排斥的举动，现在已经司空见惯地出现在《天堂Ⅱ》的每个角落……

《天堂Ⅱ》的时间过得很快，公测完了是收费，1章完了是2章。风景仍然华丽，人物仍然甜美，活动也会精彩，只是多了那么点寂寞，谁能保证那一个个忙碌砍怪的小人背后，只是一台台无人操作的冰冷的电脑，还是一个个鲜活的人呢？外挂的游戏究竟意义何在？■

波斯王子® 武者之心

动作全攻略

全收集！50宝箱所在位置！

文/风梦秋

你不能违抗你的命运。

王子在大街小巷中疲于奔命，只为甩掉笼罩在黑雾中的神秘威胁。可不管他怎么上窜下跳，也无法摆脱对方。在小巷的尽头，竟然是一道牢牢锁住的门！绝望的王子只能横下心面对敌手。

"你必须死……"

突然！部下的慌乱叫喊将一脸阴霾的王子从深思中惊醒，不知何时，船只已处在海上风暴的肆虐之下。王子却吩咐水手驶向风暴的中心，因为那正是他要去的地方。但一艘大船从那里冲出，阻挡了去路。船上水手全是怪物，它们的首领是一个性感的黑衣女子，她看着王子，冷冷的下令："杀了他！"

厮杀开始了。经过船舱，回到甲板上。黑衣女子就站在高处，她面无表情的对杀到她跟前的王子说："你别想活着靠近我们的海岸！"(不要盲目攻击，她的连招非常犀利。可用防守反击的办法，或用方向键配合跳跃键翻滚躲避伺机攻击。当她 HP 剩一半时，会出现拼刀，此时要连按攻击键力争拼赢，否则她顺势就是狂风骤雨的猛攻)

激战中，她的锋刃在王子脸上深深划出了一道血痕，令王子怒火中烧，愤怒影响了他的发挥。最终，黑衣女子抓住了王子的空隙，挑飞了他的兵刃，被踢晕过去的王子坠入冰冷的海水中。

在接近死亡的时刻，混沌中的王子想起了他与一位失明老者关于命运和死亡的谈话。

"时间之岛……时之砂就是在那里被创造出来的，马哈拉加(Maharajah)也就是从那里偷走了沙漏。如果我能到达那个岛，会怎么样呢？"

"他们说马哈拉加在那里找到了能返回过去的时空之门。"

"返回过去……到时之砂的诞生地……"

"当我们的军队到达马哈拉加的宫殿时，发生了可怕的事情。"

"你找到了时之砂……？"

"更糟！我释放了它。"

"释放时之砂的人注定要死……"

"我被迫杀死那些曾经和我并肩作战的人，那些我深爱的人。"

"但现在，一只强大无敌的怪兽在追逐着你……"

"在生命中第一次，我感到了害怕……"

"而且你会死去。"

"我可以用这些沙子来逆转时间，使沙漏好像从未被打开过一样。"

"怪兽达哈卡(Dahaka)是时间线的守护者，它将会抓住你，让你面对自己的命运，你注定要死。"

"尝试总比坐在这里等死好。"

"愚蠢！即使你到达那个岛上，你也得面对时间女王！"

"我会回到过去，阻止时之砂的创造。如果根本就没有沙子，达哈卡就没理由对付我了！"

"去吧！我的王子殿下。但是请记住：你的冒险不会有好的结果。你不能改变自己的命运……没有人能做到。"

残骸(Wreckage)

王子从回忆中醒来，发现自己躺在荒凉的海滩上，海边遍布船只的残骸。该死的乌鸦把他当成了尸体，王子刚要拔刀，才想起刀已经不在了，只能捡起一根木棍，好在它用来对付乌鸦还算凑合。

台阶旁找到一口宝箱(1，可打开主菜单的奖励图片)。上山，旁边有泉水(存盘点)。攀住边缘平移绕过挡路的巨石，到达一处悬崖，沿窄窄的边缘移动，反身


船上的战斗


绕着柱子划出炫目的刀光

跳到对面(按与石壁相反方向键和跳跃键),来到火光处。这里的石壁比较高,得蹬墙而上(按住防御键跑向石壁)。前面的人口被树根挡住,只能落到旁边,顺墙跑过断处(贴着墙壁接近边缘,按住防御键往前跑)。爬上柱子,几次跳跃到达上层,找到宝箱(2)。从木门下的破洞翻滚进去。

穿过通道,途中一个坑需要顺墙跑过去,在接近尽头处蹬离墙壁跳过去。沿路前进,来到铁门前。翻过墙头落在门后。再往前走,一座宏伟而阴森的古堡出现在眼前。

■ 废堡(The Ruined Fortress)

通往城堡的阶梯已经断掉,深谷幽幽,插翅难越。这时,王子感到了杀气!黑衣女子居然还想偷袭他,结果王子闪开后将她一棍打倒,再夺过拥上来的怪物手中的蛛之刃(支持三连击)大开杀戒,这时黑衣女子趁机溜掉了。


黑衣女子正要将王子踢飞

进入被她打开的侧门,这有眼泉水。越过两个坑,来到一处院落,中间有个大坑。一群乌鸦飞来聚在一起,待黑烟散去,已化成一个黑衣人,眼露凶光。一番猛攻(跑过去按跳跃键翻到他身后,按两次攻击键在空中扭身攻击,若两下都得手就再补几下,否则就后退避开)之后,它又化作乌鸦飞到高处。



王子有生以来第一次感到害怕

前方的石门已被植物覆盖,显然无法开启。回头蹬上入口旁的墙壁,再蹬墙反弹跳到平台上,顺墙跑到长藤蔓的地方,跳抓住柱子,通过另一根柱子,跳到乌鸦人所在之处,再次将其击垮,它又飞到了更高的地方。顺墙跑抓住墙头,再顺墙跑回去。上去经过柱子,跳到乌鸦人处,这次它终于化成了沙子。开门进去来到平台上,这里便是石门后的房间。

顺墙跑,王子用刀刺中旗帜,顺着被割裂的旗帜徐徐落到地面上。爬上石块,蹬柱子上去抓住裂缝,来到上层。跑过深坑上方到窄边处,抓住边缘移到坑后,沿过道前进。这里的机关早已年久失修,尽头是一道水帘门,门后呈现出美轮美奂的奇景:金色液体从旁边流下,汇集到一起流向中心点,在那儿喷出气流,金光辉映,无比壮丽。黑衣女子被气流托在半空中,王子冲上去挥刀就砍,不想竟落空了——她在眼前消失了?!王子不及多想,身子已被气流托起,他感觉全身充满了一种奇异的感觉……

■ 踏入过去(First Steps In The Past)


这就是王子上岛后第一件武器


孤崖上

王子落到地上,还没来得及弄清状况,就狠狠的挨了一下,黑衣女子迅速穿过水帘门跑掉了。等他清醒过来环顾四周,发现这里似乎在一瞬间被修缮一新,藤蔓不见了,那种阴森颓废的感觉也消失了。看来,他已经回到了过去,这就是他要找的时空传送点。

糟糕的是,机关也复活了,现在要穿越通道可就没有那么简单,得避开插满尖刀的转木,再算准锯片上下移动的空隙,跑过坑去。到房间里,利用柱子爬到上层,这有个宝箱(3)。经过中间处的窄边到达另一边的平台,跑过去踩下机关,利用旗帜落地,出门来到院子里。

先上去看看。楼梯旁有个开关,踩下后,马上蹬左边的墙上去,反弹跳到楼梯上,贴着左侧扶手一路翻滚上去。对面小洞口的铁栅已经升起,赶紧翻进去。后面是条走廊,通过许多机关来到尽头处。墙上有个神秘的装置(秘密地点1),王子把胸前的护身符放进去,能量汇集到其中,力量得到


需要打开这样的宝箱


阴沉颓废的气氛

了提高,而机关都停止活动,可以安然出去了。注意,角落的木桶遮住了宝箱(4)。然后进入房间,前进回到院子里。

进入前面的通道,来到泉水处。转过拐角,碰上了两团黑雾形成的怪物,它们会不停投掷飞刀。一边防御,一边上前将其消灭掉。眼前就是通往城堡的阶梯,现在,它还完好无损。

■ 新堡(The Fortress Rebuild)

阶梯上面还有黑雾怪和几个怪物杂兵。先把杂兵引下来解决,然后捡起它们的武器来个"以其人之道还治其人之身"。进入走廊,前行来到中央大厅。这儿似乎刚刚经历过地震:塌陷的地板形成深坑,升起的地板变成了小山。大厅另一头有泉水,可那里的门关着。爬上旁边的"小山",到顶上利用中间的柱子跳到对面的"山"上。顺墙跑跳到阳台上,进入走廊。

避开机关,经过一处泉水,来到一个厅里。正看到对面的门在黑衣女子身后徐徐落下,这个狡猾的家伙还挑衅的冲王子扬扬眉毛——那门的开关是在高处。

■ 追赶黑衣女子(Chesing The Girl In Black)


利用旗帜滑到地面上是新的设计

在墙边找到宝箱(5)。抓住横杆,(按防御键)转体(然后按跳跃键)顺势甩出去抓住较高的横杆,移到旁边甩到上层平台上。走过"独木桥"到另一角落的平台上。到更高的横杆上后,甩到墙上反弹抓住木条,跳到更上层平台上。抓住栏杆外侧,跳到中间的木条上,到另一边跳到平台上。跳抓旗帜滑下去,再跳到下层平台。这里也有"独木桥"连接另一平台,一个女忍者跳到那里,向王子挑战。慢慢走上前去,及时跳起避开她的攻击,将其劈落。跳过几根木条到达上层平台,跳到木条上,拉下中间处的开关。到另一边跳到平台上,这里有个宝箱(6)。之后跑到旗帜处滑下去。

进门,前进来到泉水处。

■ 英雄救美(A Damsel In Distress)



进入大厅,看来这是祭坛。在高处,有个像死灵一样的家伙跳到了正在收缩的石板上,消失在通道口。祭坛上传来打斗的声音,王子赶紧冲上去一看,只见黑衣女子正与一个红衣女孩纠缠在一起。红衣女孩看到有人出现,以命令的语气说:"你,救我!"话音未落,她一分神,就被甩了出去,差点跌落旁边的深渊,黑衣女子上前要踩她攀住边缘的手。王子打定主意:敌人的敌人是朋友!于是拔刀上前:"嘿!我们还有帐没算呢!"

这一战,黑衣女子亮出了绝招,一脚可以把王子踹飞老远,而两边又是深渊,真是险象环生。但这次王子很冷静,她可占不到什么便宜。可用对付乌鸦人的"跳-斩-斩"打法。在她的HP剩差不多2/3、1/2和1/4时,各有一次拚刀。要注意吸引她,一旦让她得空,就会去踩红衣女子,多踩几次,可怜的红衣妹妹就要掉下去玩完了。最后,王子一刀将黑衣女子结果,洗雪了在船上的耻辱。


时空传送点


这一次想要到增加HP上限的地方没有那么轻松了，得接受许多机关的考验

王子将红衣女子拉起，可是她连正眼都没看王子一下，就往外走去。王子叫住她，提出要见女王，不料她冷冷的回答："你以为你是谁？"王子有些生气："我是波斯的王子！"这回她才有些另眼相看，说今天是个重要的日子，女王不能被打扰。王子解释说："你不知道我的事情有多重要。"这时，身后传来声音："笨蛋！你知道么……你不能改变自己的命运！"黑衣女子挣扎着说完这句话，才真正死掉，化为沙子。她居然知道王子的来意，这令王子感到奇怪。就在这时，大厅的上层建筑开始坍塌，巨大石块纷纷砸下。王子奋力把红衣女子丢到了较低处的台阶上，随后巨石就砸碎了刚才立足的那段阶梯。王子让红衣女子在那等着，他找条路去跟她会合。但她却劝他赶快离开，永不要回来，她说女王对凡人没有好感，如果知道他来到这里，肯定会要了他的命。

■ 黑暗的命运之手（Fate's Dark Hand）

在祭坛上找到宝箱(7)。拖动雕塑打开暗门。进入门后的走廊，尽头处是增强力量的装置(秘密地点2)。

回到外面，爬上掉下来的巨石，依靠柱子的窄边和横杆到达上层残留的平台上。抓住墙上的绳索，可(按住防御键)拽着它在墙上来回跑动，然后(按跳跃键)放手跑到木条处，跳到平台上，这里有泉水。

桥梁已经断掉了，在断处挂下去，落在木条上，经过一系列跳跃，到达桥对面。爬上绳索跳拉开关，关闭墙上的窗页，这样就可以跑过去了。再借助绳索上去。这儿有片尖刺丛。进入里面的房间，冒出来好几个女忍者。王子心生一计，往外跑去，女忍者们紧追不舍。王子噔噔噔上了墙壁，踩下开关……啊啊啊啊啊。

再进入房间，爬上墙上窄边，经过上面几根横杆跳进壁上的通道，跑进尖刺丛，蹬上墙壁抓住窄边。到上面等刀柱移开时，跳到对面的窄边，进入通道。通过一些机关，又来到一个传送点，但这里却黯淡无光？将周围四个开关按正确顺序(踩中正确开关它会亮起，若踩错了，连之前已经打开的也会灭掉。顺序是随机的而且似乎没有规律)依次踩下后，传送点激活了。

传送回到现在，同时王子得到了"风暴中心"的能力，现在他可以延缓时间，(按一下控制时间的键)让除了他之外的一切慢下来。

到下面的走廊，试试新的能力。来到一处大厅上层残缺的平台上。沉重的脚步声响起，王子赶紧在石块后躲了起来。透过对面墙上的铁栏杆，可以看到黑色的身影，走过去的巨兽正是令王子恐惧的达哈卡。它似乎察觉了什么，大吼一声，轻而易举地打碎了铁栏杆，扫视一番，这才阔步走开。

王子一番跑跳，抓住柱子的裂缝，利用旗帜下去，几次跳跃来到大厅残存的地板上。来到大厅的一头，在墙和柱子之间来回跳跃(接触到石壁的时候按跳跃键，掌握节奏就很简单)向上，最后抓住靠近柱子顶部的裂缝，移过拐角，经过树枝跳进刚才达哈卡出没的通道。好在它已不见踪影。哦~这里有泉水。

出通道来到城墙上，还来不及好好呼吸一下新鲜的空气，王子就感到背上发毛，达哈卡竟从身后的通道里大步走了出来，赶紧逃命吧！在达哈卡沉重的踩踏下，脚下的石板纷纷塌陷。王子飞奔过长长的断处，达哈卡竟然抄近路，直接把城墙打破，但它还是慢了一步。王子连续荡过三根横杆到了对面的平台，扭头一看，达哈卡竟跃起跳了过来！王子就地一滚，滚进墙上低矮的洞口，这才逃过一劫。

前进回到曾经来过的房间，进入坑后的通道。达哈卡又追来了，赶紧跑到尽头，穿过水帘门。达哈卡竟然无法进来，看来恶魔都一样，无法越过流水。


中央大厅


在独木桥上与女忍者的决斗

■ 援手（A Helping Hand）

回到过去，来到房间里，隔着铁窗看到那个死灵走了过去。它看到王子，竟把斧头丢了过来，等王子闪过后再看，它已跑了。

沿路来到中央大厅，对面的门已打开。前进来到长长的坑边，等刀柱靠近这边的时候跑过去，跳到窄边上，爬到上层，避开刀柱移到左边。继续前进，来到沙漏室。

红衣女子正要下来，看见王子便说："这里很危险，你不应该回来。"

王子："我别无选择，我必须见到女王。"

红衣女子："这不可能。"

王子坚持道："我的任务非常紧急，我必须见她。"

红衣女子："你不明白。当这个沙漏里最后的颗粒落下，女王将完成时之砂的创造。没有什么能比这事更重要。"

王子却回答说："我就是来阻止女王创造时之砂的。"

红衣女子："你这是徒劳。时之砂的创造是在时间线里预言了的，它不可能被阻止。"

王子急了："我救了你，而且是两次！而我所求的只是一点点情报！告诉我，时间之沙将在哪里创造？"

红衣女子指了指里面的房间："就在那里，但是门已经封上了，你进不去的。"

王子："不，肯定有办法的。"

红衣女子冷笑一声："哈！那你就得解除城堡独特的防御系统，可那完全是痴人说梦！"

王子也冷冷的说道："当一个人面对自己的死亡时，没有什么是不可能的。"

红衣女子显然被这句话震撼了："那好吧。"接着她告诉王子，得先打开花园之塔的供给系统给护城河注水，提供动力，然后启动机械之塔里面控制大门的时钟装置，才能把门打开。她还把手中的"蛇之刃"给了王子，这不仅是柄强力的武器(可以使出四连斩)，还可以用来启动中央大厅的机关，架起通往这些塔的桥梁。不过，她还是认为，即使王子能成功做到这一切，也无济于事。因为"写在时间线上的事情是不可能被改变的"。王子拿到楼梯旁的宝箱(8)。然后返回中央大厅。


拼刀


打败了黑衣女子

■ 钥匙与锁（The Key and the Lock）

王子用剑拨动中间处的半球形开关，升起一个可以转动的开关。观察旁边的坑，发现下面有个入口。转动开关让柄对着沙漏室的方向，旁边的"小山"起了变化，升降之后搭起了通往那里的通道。在半球形开关旁边，在间隔较远的石壁间来回跳跃下到平台上，再跑到靠墙的地方来回跳跃上去，最后来到入口处。进入通道找到增强力量的装置(秘密地点3)，然后回到上面。

转动开关让柄指向东侧(以面对沙漏室方向为准)，搭起通往高处入口的通道。爬上石块，绕到石壁后面，攀爬跳跃往上来到入口处。在旁边找到宝箱(9)。然后进入通道，来到一道沟边，下去走到尽头找到宝箱(10)。回去踩下开关，减缓时间，顺着搭起的铁板跑过坑去。前面又是一道沟。反弹抓住横杆，甩到前面踩下开关让铁板伸出，落下时减缓时间，跑到沟的另一头。这里有泉水。

倒水少女(The Water Maiden)

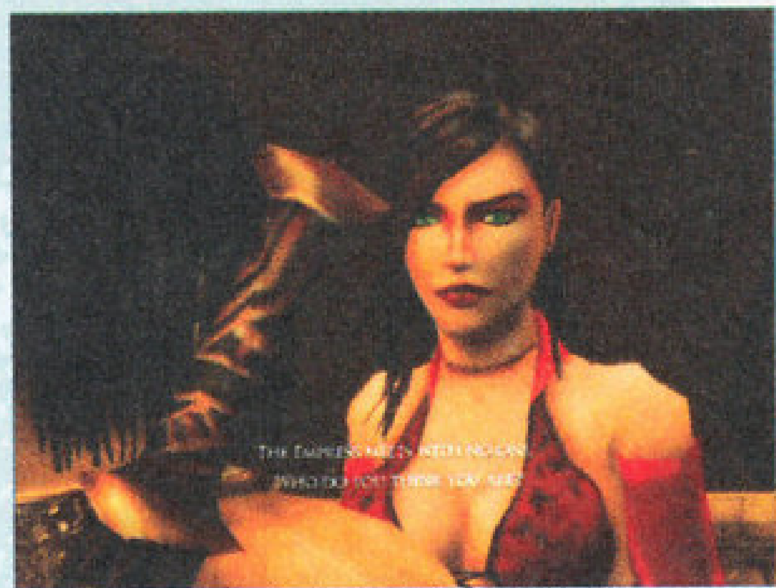
出通道后,来到一片美丽的花园,中间是一倒水少女雕像。

王子赞叹道:"原来并不只是巴比伦才有空中花园啊!"他在角落草丛中找到宝箱(11)。北边的门关着,回到入口的地方,发现旁边有架梯子。上去打败乌鸦人,最后跳到雕像头顶的横杆上,再跳到壁上的入口中。通道尽头处有泉水。

来到室外。前进来到另一处小花园里,在这遭遇四个武士,战斗中,发现角落有一处地方没有栏杆。王子撇下敌人,挂下去进入一条通道,找到增强力量的装置(秘密地点4)。

回到小花园,继续与武士的较量,将他们消灭后,出现了三个黑雾怪。地上那么多武器,顺手捡起,唰唰唰,眨眼就就让它们全OVER。在石壁后找到宝箱(12),挂到栏杆外侧,到下面找到宝箱(13)后,来回跳跃上来。然后拉下石壁正面的开关升起木箱,减缓时间跑过去爬上木箱,上去经过一番攀爬跳跃,来到上层平台上。借助柱子上的窄边爬上上层平台,跳到对面拉下开关把桥放下,过桥把木箱拉过来压住开关,下去进门拉动开关,让水流到刚才的"空中花园"处。

到旁边转到墙后,对面壁上有裂缝,但目前还没有办法将它劈开。下去原路返回空中花园。


红衣女士的态度冷漠


黑衣女子临死前的话语

水和花园(Water And Gardens)

花园四角都升起了一个开关,转动它们把水引到两边雕像处,北面的门打开了。进门顺着窄边爬到上层通道里,来到传送点。

穿梭时空时,王子获得了"命运呼吸"的绝招(防御状态按住时光倒流的键,王子会蓄力后爆发杀伤周围敌人)。一路来到通往空中花园的通道,这里已经没有昔日的容光,一片荒芜,杂草丛生。爬上左边方方正正的石块,跳上木架,到对面的平台上,顺着窄边爬到上层,前进来到雕像手中的石块上,爬上壁上的通道里。

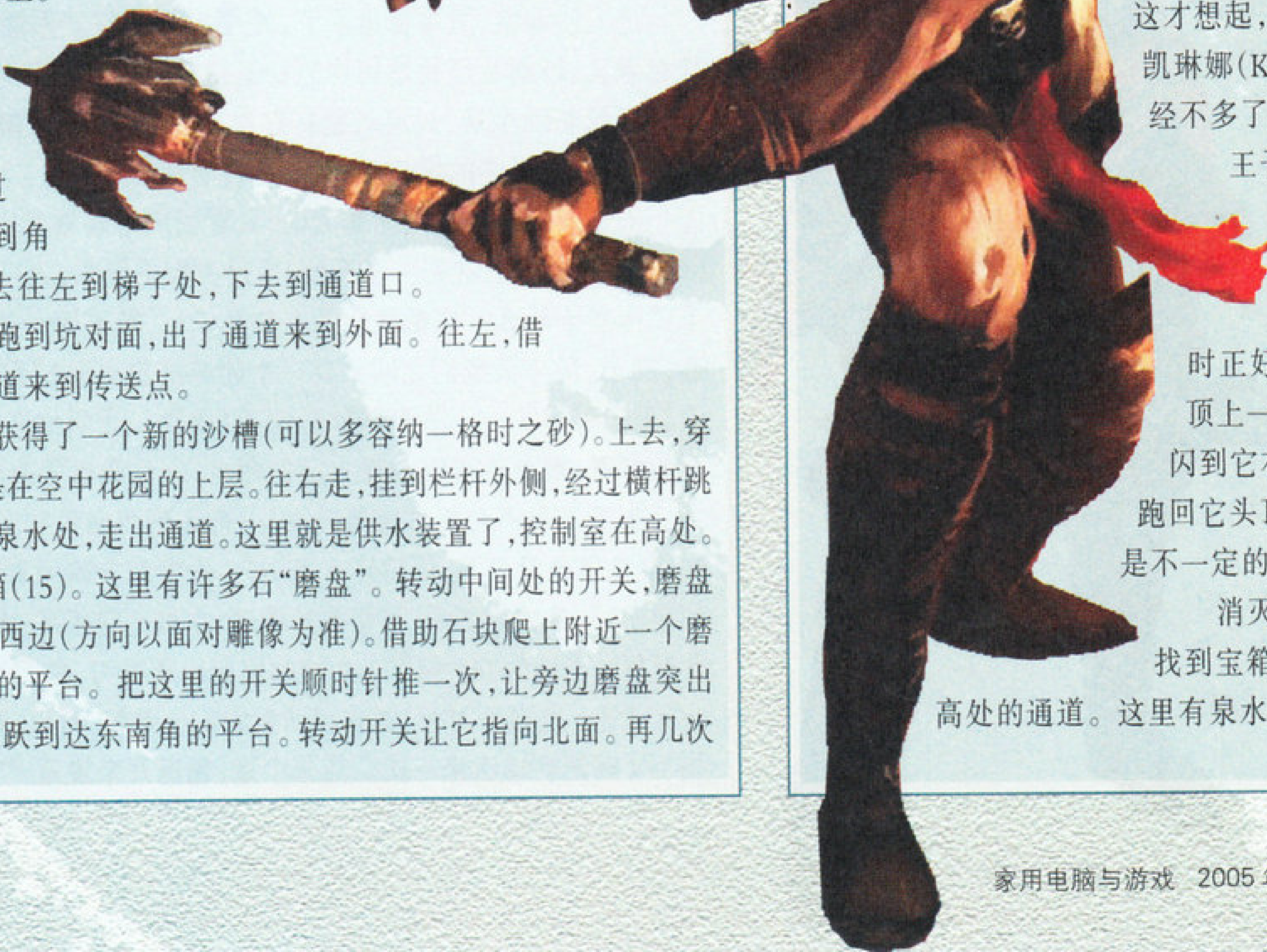
穿过通道来到室外,这里更是面目全非。挂到外侧,顺着窄边下去,攀爬跳跃,最后顺墙跑跳到原来的小花园。爬上靠近边缘的石块,在树枝上跳来跳去,最后跳到一个平台上,消灭敌人。再顺墙跑过去抓住窄边,来到另一处平台,这里有泉水。蹬墙跑抓住墙头,跳经几根树干,最后顺墙跑到一处平台上,进入通道。

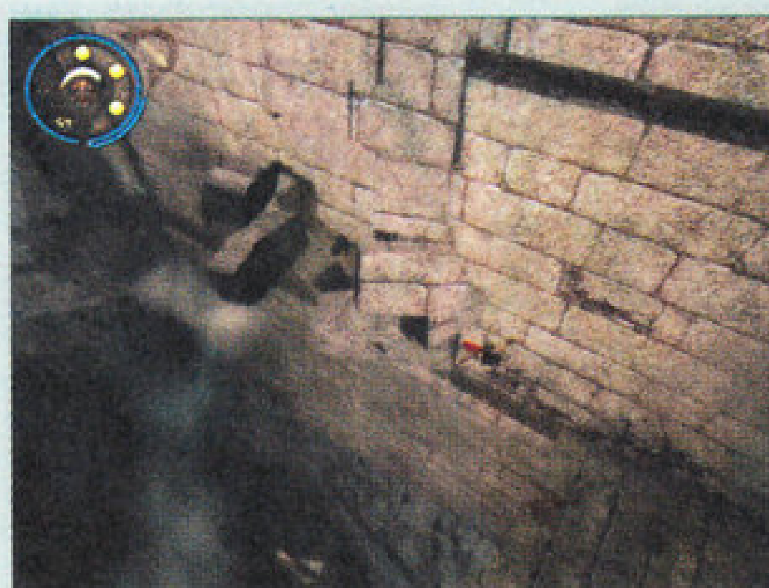
跳过两根伸缩的石条到达坑对面,这里有眼泉水。出去来到室外,再次利用石条,跳到第二根石条上时,顺墙跑抓住绳索,往前跑,跳抓住树干,再跳抓柱子落在平台上。穿过房间,跳经柱子和平台进入另一个房间,从另一个出口出去。这里是供水系统所在地,但时间不对。跑跳经柱子和树干,跳到另一根柱子上,到墙边进入房间,在上层找到宝箱(14)。回到柱子上,几次跳跃到达乌鸦人所在的平台。这时达哈卡出现了。它抓住了倒霉的乌鸦人,把它甩向王子,令他飞到了一处靠墙的平台上。

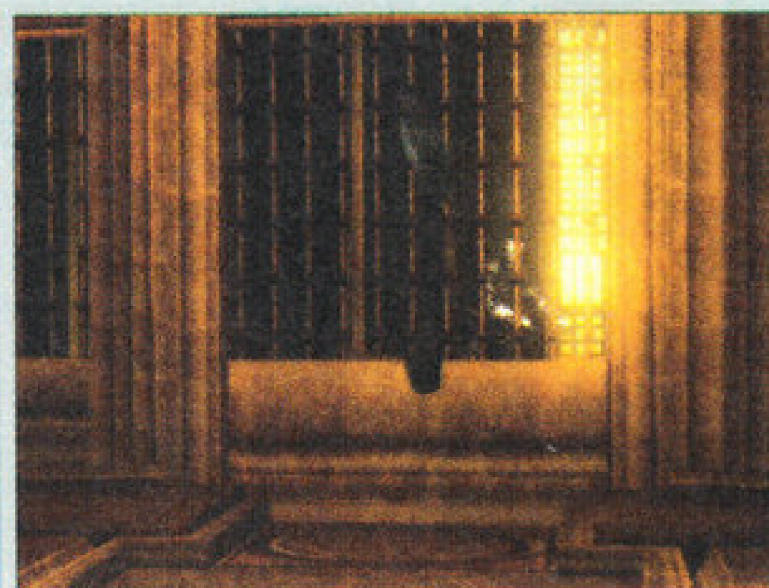
赶紧逃命!跑到梯子处下去,经过两根横杆落到地上,到雕像处往右跑,地面开始坍塌,跑过断处进入通道。跑过坑到角落的平台,到出口处,出去往左到梯子处,下去到通道口。进去爬上高处,转过拐角跑到坑对面,出了通道来到外面。往左,借助绳索到达对面,跑进通道来到传送点。

回到过去。这次王子获得了一个新的沙槽(可以多容纳一格时之砂)。上去,穿过通道,来到对面。这里是在空中花园的上层。往右走,挂到栏杆外侧,经过横杆跳到对面的阳台上。前进到泉水处,走出通道。这里就是供水装置了,控制室在高处。

在角落树后找到宝箱(15)。这里有许多石"磨盘"。转动中间处的开关,磨盘也跟着移动。让开关指向西边(方向以面对雕像为准)。借助石块爬上附近一个磨盘,跳跃跑动到达西南角的平台。把这里的开关顺时针推一次,让旁边磨盘突出的长边指向南边。几次跳跃到达东南角的平台。转动开关让它指向北面。再几次




达哈卡打破城墙追杀王子


死灵把斧头丢了过来

跳跃到磨盘上,跳到墙边平台上,这里有宝箱(16)。然后从缝隙翻进控制室,转动开关放水。

爬上房间高处,进入通道找到增强力量的装置(秘密地点5)。回到控制室,返回东南角的平台。现在要利用那些"磨盘"把水引到水渠中。把开关转向南面。再回到地面上,把中间的开关转向东面,这样就大功告成了。

角落的门已经打开,从那里离开。返回空中花园处的阳台,到对面的平台上。往左到另一边,到对面的阳台,这里有宝箱(17)。踩下开关让对面墙上伸出石块,过去爬上去反弹跳抓住横杆,这样就能到达对面平台,放下梯子下去。

依靠绳索跑跳到平台上。这里有宝箱(18)。跳到旗帜处滑到地面上,从入口处(少女雕像面对的那里)离开空中花园,回到中央大厅。

第二座塔(The Second Tower)

红衣女子拿着刀等在大厅里。看到王子,她有些惊讶,但她说不是惊讶王子会出现,只是吃惊他还在为徒劳无益的事情而努力。王子问她为何要帮自己,她说一半的原因是王子让他想起了女王。她说:"或者说是我希望看到的那个她。"她解释说:"像你一样,她知道自己的命运,她从时间线上看到了。但当你选择对抗它的时候,她却顺从了命运,接受了它。人们说知识就是力量,但我说它其实是毒药。对自己的死亡时间和方式的了解使她感到痛苦。越是接近,她就越痛苦。"她希望女王能和王子一样,对抗命运,这样至少可以给她一点生存下去的理由。


"我可救过你两次。"


凯琳娜给了王子蛇之刃

"那么另外一半的理由呢?"王子问。

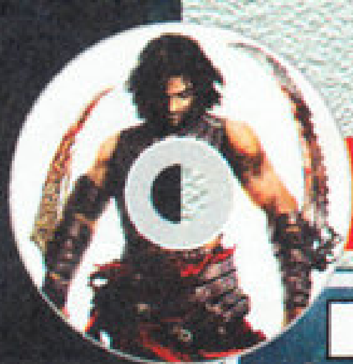
"我知道我写在时间线的一生无法改变,但我内心仍希望看到你的成功。"

"你相信我会成功?"

"不,但我赞赏你的努力。"说完,她把手里的"狮之刃"(可以按住攻击键蓄力攻击)给了王子。王子这才想起,居然一直都不知道她的名字。她说自己叫做凯琳娜(Kaileena),但不愿多谈,而是提醒王子,时间已经不多了。

王子转动开关指向西边。上去跳到角落找到宝箱(19),然后进入通道。开门,前进来到泉水处。顺着窄边下去。山一样的钢铁巨人走了出来。翻到它身后猛砍,它屈膝弓身,这时正好(跑向它背后按跳跃键)顺着它的背跑到头顶上一番猛砍。巨人微侧身子,伸展左手,王子赶紧闪到它右边肩膀上躲避,它这一抓就没抓着。王子又跑回它头顶继续砍,反复几次终于将它结果(伸哪只手是不一定的,如果过早躲避它会换手)。

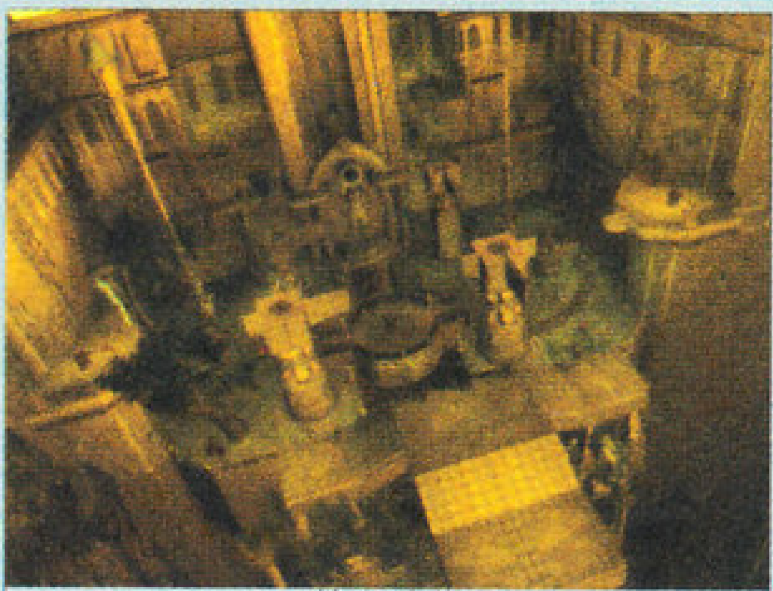
消灭巨人后,另一边闸门打开了。进去在台阶旁找到宝箱(20)。然后踩下开关升起箱子,爬上去进入高处的通道。这里有泉水。



■ 时钟和齿轮(Clockworks And Gears)


减缓时间来通过限时的机关


在树上攀爬跳跃


供水系统


提升生命上限

眼前是巨大的时钟装置，庞大的扇叶不断在眼前快速掠过，王子抓住间隙跳过去，来到中间的平台上。经过伸缩的柱子到达平台。踩下开关，借助木板到角落的平台。转动开关让横杠转到这边，再借助升降的横杆来到上面。

消灭这里的怪兽(它快死的时候会起火，主动冲上前自爆，得及时避开，尽快扒到边缘，就不会受到爆炸伤害)。拉下开关让中间的平台升上来。过去爬上木条，跳到窗边突出的木条上，顺着窄边移动进入房间。这里有宝箱(21)。然后爬上梯子，几次跳跃到角落的平台。转动开关改变八边形部件的转动方向，经过横杠跳到那里，等它转到另一边，经过横杆甩到角落的平台上。

墙上有只怪兽，踩下开关把一块木板转过来，赶紧跑过去，挥刀劈杀怪兽，跳起扒住木板，等木板转回去时跳到窄边处，来到另一平台上。进房间拉下开关让中间的平台升上来。过去爬上木条，趁扇叶转动的间隙跳过去，顺窄边移动最后移到通道口处，先往左移落到一个平台上，这里有宝箱(22)。然后进入通道。扒住缝隙踩下开关开门。下坡来到泉水处。

出通道来到平台上，踩下开关升起箱子，放慢时间，爬上去抓住绳索，跑到高处的平台上。过桥，先往左，进通道在尽头的房间上层找到宝箱(23)，回来往另一边走。死灵的身影在高处闪现，王子忍不住喊道:“你到底有什么目的?!”但它只是一言不发的离去。跑过去，避开水车的辐条，到达对面。前面又有一架水车，这个就转得快多了，不减慢时间很难过去。过去跳经几根柱子到角落的平台上。转动开关让一个小平台开始升降，跑过去，等它升上去再转身跑到开关上方，在墙壁间来回跳跃上去。在平台尽头找到宝箱(24)，回头跳到房间里，消灭第二个巨人。

进角落的通道找到宝箱(25)，前面的坑从这边是过不去的。从房间另一个出口出去，跑过去斩杀怪兽，抓住绳索，跑到前面跳到注满水的平台上。旁边的水沟里有页片不时扫过，从页片下面翻滚过去，中途到旁边拉下开关开门。回到水沟，在尽头处抓住横杆，甩到平台上，进入通道，来到传送点。

穿越时空时，王子获得了“岁月留痕”的绝技(防御状态按一下时光倒流的键，可以在限时内瞬移快速斩杀敌人)。进入通道，途中爬上石条顺墙跑越过刀柱。出了通道一看，墙壁已被树木撑破无法跑到水沟处。挂到边缘利用旗帜滑下去，残破的水车还在缓缓转动，看准间隙跑过去，跳经几根柱子到角落的平台上，上去来到房间里。另一个出口被木条封住了。消灭敌人出来几只怪兽，利用它们把木条炸掉。抓住绳索跑到水沟处，跳过断处，到旁边从没有栏杆的一侧下去，跳过断桥，往左，进入通道。

进入尽头的房间。这会儿装置倒是活动的。爬上梯子从空隙处跳到顶上的圆盘上面。爬上墙上窄边，跳到轴上窄边处，就这样上去，最后从空隙处跳到上层的圆盘上。离地较近的窄边因为有树枝阻碍无法跑上去，只能看准时机，往中间轴上蹬上去，反弹跳到窄边处。上到轴上最高处的窄边上，移到最右边那一面，等快要正对壁上的开关时跳过去踩下，反弹跳回来，等轴转过去，跳到对面的门后。这里有泉水。



到前面的房间，利用出现的怪兽炸开墙壁，后面的大房间就是控制装置所在的地方了。现在得找一个传送点。跳到大石块上，到墙边来回跳跃上去。上去，爬上梯子。挂到栏杆外侧，抓住墙上的缝隙到达一处平台上。爬下梯子，前进，穿过通道，来到三角形平台上。下去消灭大量敌人。爬上右侧的高台，前进落在台子上。正要走进通道，达哈卡追来了。赶紧逃进去，冲进水帘后。踩下墙上的开关让铁板移过来，在铁板和墙壁之间来回跳跃上去，前进来到传送点。

这次穿越时空获得了新的沙槽。前进，在尽头处挂下去，在两面墙之间来回跳跃向下。穿过通道来到外面，中间处有一个钢铁巨人，居然不时的把怪兽当作炸弹丢过来。跑到角落，这里有道残破的门。引诱巨人炸开门，里面有泉水和一个开关。出去到另一个角落，这里的墙壁是残破的，炸开后露出后面的通道。

进入通道。途中一处地方，前面有两根位于高处的石条，再前面是两根刀柱组成的墙壁。看准两根石条都要伸出的时候，蹬墙跑跳上第一根石条，跳到第二根石条上，跳过那道刀柱墙。尽头处是增强力量的装置(秘密地点6)。

出去进入另一角落的房间，拉下开关让小平台降下，减慢时间，出去径直往前，等待间隙跑过齿轮的缝隙到小平台处，翻过前面的高台，落在平台上。引诱巨人炸开木门，里面有个宝箱(26)，然后爬上梯子，跳到悬挂着的石块上。巨人投掷的“炸弹”令石块下半截断裂掉了下去，石块的重量减轻，就升高了。跳到后面的小三角平台上，上去，爬上梯子。

把开关转一圈，让墙边巨大的齿轮伸出来。从齿轮后面跑过去到窄边处。下面有两层小齿轮在转动。往右移，挂下去，看准时机放手抓住齿轮突出的齿，然后看准时机放手抓住下层齿轮的齿，等齿轮转过去放手抓住下方的横杆，转身荡过几根横杆，落在窄边上。前进来到另一角落的平台。


“人们说知识是力量，我说它是毒药。”

同样爬上梯子，跳到吊着的石块上，等石块断裂，上去。同样把开关转一圈让大齿轮从墙边伸出来。然后顺墙跑到齿轮后面的铁板上，再跑到另一角落的平台上。转动这里的开关让第三个大齿轮伸出来。

顺墙跑到齿轮后面的铁板上，翻过窗户，这里有口宝箱(27)。前进，下去，跑到对面找到宝箱(28)，落到地上。通往中间处的大木板已经升起来了，过去教训那个讨厌的巨人，然后来到中间处的平台，借助一套齿轮的轴上去，拉下开关架起通往中央房间的桥梁，过去转动开关。时钟装置启动了，通往大殿的门打开。

■ 门开了(The Door Is Open)

过桥进门。前进，王子回到机械之塔下层，原路返回中央大厅。

意外发生了!达哈卡竟然出现在通往沙漏室的通道口!它居然追到古代来了!而这时那个死灵也从另一边过来了。两面受敌，王子只能选择朝死灵那边逃去。不料，达哈卡竟然抓住了那个死灵将它吞噬掉，然后就离开了，这是怎么回事?

■ 女王(The Empress)

进入沙漏室，凯琳娜也来了。王子向她提议:“你继续待在这个岛上已经没有什么意义，特别是当我站到你的女王面前的时候。何不跟我一起回巴比伦去?你可以开始新的生活，远离盘踞在这里的邪恶。”但凯琳娜却低头道:“对不起，王子，我不能接受你的提议。”然后走进里面的房间。

王子也跟着走进里面的大殿，只看到凯琳娜站在一旁。他问:“女王在哪里?沙子在哪里?”凯琳娜一言不发，走过去扳下开关，入口处的闸门落下了。王子急了:“你在干什么?你把我们关在这里了!”凯琳娜一边走向王座，一边说:“对不起，王子。但今天我们之间只有一个能够逃脱命运!”看到她拿起放在王座上的双刀，王子明白了——凯琳娜就是女王!她说:“我叫你离开，可是你却坚持要来。我开始好奇，如果你可以改变自己的命运，也许我也能改变自己的!”

王子不得不与凯琳娜展开决斗(可先到西南角和东北角各找到一个宝箱29、30，漏拿了也没关系，以后还有机会)。注意她会瞬间移动，可绕着她移动，躲避她的攻击，一旦她停下来，不要等她传送，立刻上前用跳-斩-斩或别的招式攻击。如此反复。当她的HP剩下3/4的时候会出现拼刀，之后她会浮在空中，召唤出两个幽灵武士。这很好对付，跳斩成功后它们会晕掉，可以追加连斩。之后，在她的HP剩1/4时还会这么来一次。战至中途，她退开来说道:“我本希望达哈卡可以除掉

你，也希望沙蒂(Shahdee)可以阻止你上岛……或者那些塔可以终结你……我甚至还在给你的剑上下了诅咒！可这样你还是死不掉！”她说着，愤怒地冲上前来，王子架住她的刀，将她一脚踢开：“你为什么这么做？”她说：“我已经告诉过你我预见到了自己的未来。就是死在你的手里……但就像你一样，我已决心要改变它！”

可她最后还是倒在了王子的刀下……王子遗憾地说：“我并不想伤害你，凯琳娜……但我必须结束这一切。”

“你是傻瓜，王子！不管你怎么努力，你还是会失败。就像我已经尝试的一样，也就像我得到的失败一样。”凯琳娜倒了下去，化成沙子。整座城堡失去了光芒，陷入了黑暗。


在扇页转动的间隙跳过去


“你就是女王！”

■ 漫长的归途(The Long Way Home)

王子返回现在，往山下走去。途中，他在山洞前看着海面，心中感叹：“虽然大家都说我会失败，但我还是消灭了女王，阻止了时之砂的创造。我战胜了达哈卡，还有命运本身！现在，该想个办法离开这里了。”

但是，沉重的脚步声响起，黑暗从山洞里蔓延出来……那种可怕的感觉又包围了王子。王子绝望地叫着：“不！不！不不！”只见达哈卡击碎山洞入口的铁条，大步从里面走了出来。王子想要攀上岩壁逃走，却被达哈卡扯下来甩到了山洞里。现在只能往里面逃了。

往前跑，跳过坑去。再跑过坑去，前面较低处又是一个坑，跑过去后转过拐角，又是一个长长的坑。顺着右边的墙跑过去，抓住横杆，甩到前面的横杆上，甩到坑对面。转过拐角，顺墙跑到开关处，继续往前跑，抓住绳索，往前，利用旗帜滑到下面的门前，赶紧冲进去。这里是个巨大的墓室……达哈卡终于被挡在了外面。

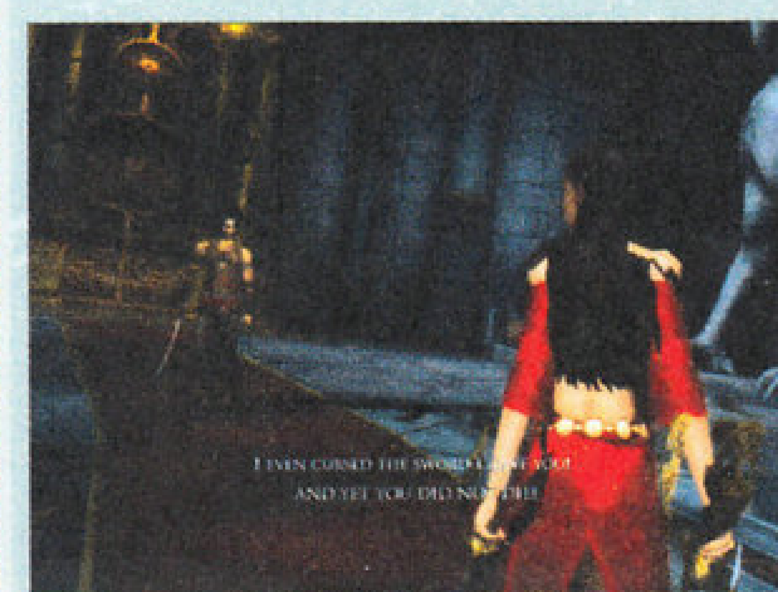
■ 不可改变的宿命(You Cannot Change Your Fate)

王子呆望着门口，心想：“怎么会这样？！我看到女王死了！她并未创造那些沙子！应该不存在达哈卡……可它还在追杀我！到底是怎么回事？”他回想起当时的情景，突然明白了：伴随着女王的死，在外面的沙漏中，时之砂被创造出来了。他无比沮丧，跌坐在柱子旁。他怎么也没有想到，正是他导致了自己的毁灭。在寻求毁灭时之砂的旅途中，他却促成了时之砂的创造！写在时间线的事情果真无法改变！他绝望的站起来，冲着正在天窗上敲击的达哈卡吼道：“你来抓我吧！”但出乎意料，达哈卡却放弃了打破天窗的尝试。王子走向旁边一堵写满象形文字的墙壁，手扶着墙壁垂下头去。

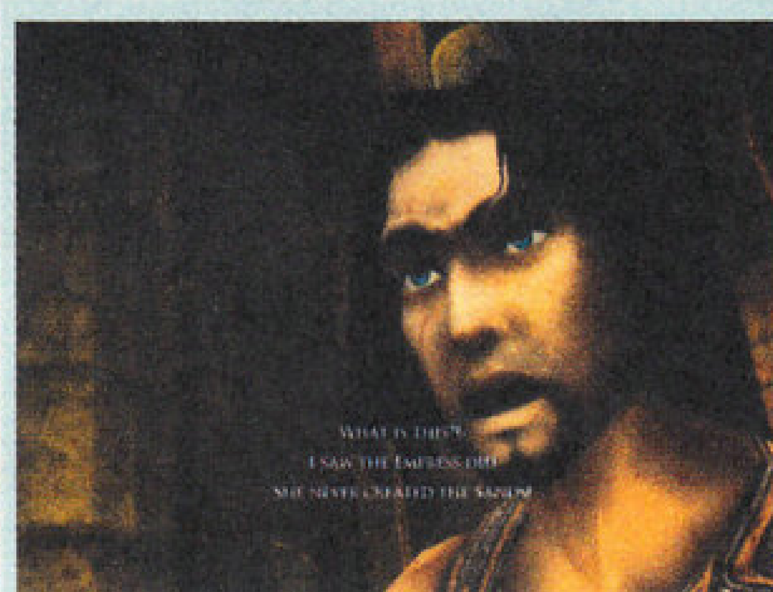
就在这时，墙上的象形文字发出了光芒。“阅读这些文字的人，请记住为马哈拉加作战和牺牲者的英勇。我们寻求时之砂的力量，但连我在内，大多数人都只得到了死亡。可是，鬼魂面具给了我第二次机会，让我回到过去，改变命运。”

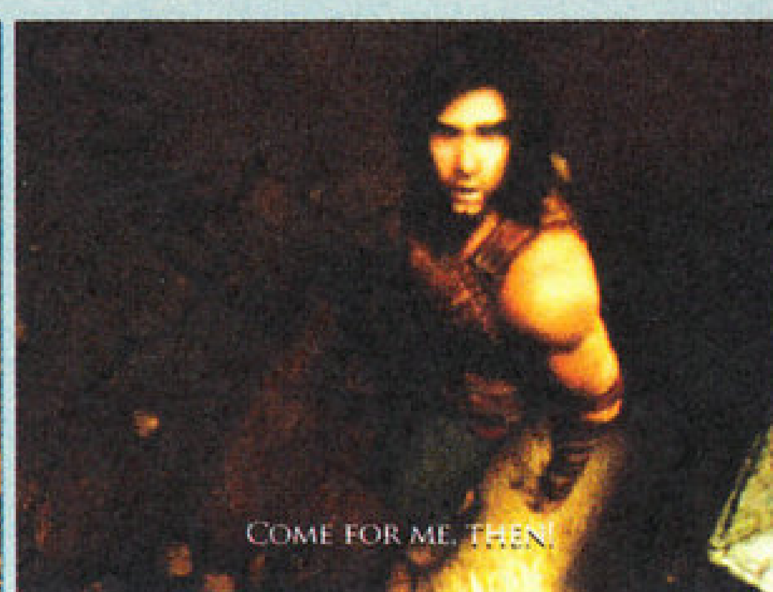
“但是鬼魂面具给了我第二次机会……”王子读着这句话，眼睛亮了起来。看起来还有希望！这时，在外面的达哈卡就快要撞破墙壁了。但面具在哪里呢？只能先回大殿，去看看能不能找到什么线索。

在墙角找到宝箱(31)。然后顺着台阶上去。到拐角处时，达哈卡撞开铁门冲了进来。赶紧转过拐角往前跑，顺右边的墙壁往前跑，跳到台子上，砍碎木桶，顺墙跑抓住横杆，再经过另两根横杆，跳到高处。转过拐角，顺墙跑抓住绳索，往前跑跳到台子上，往前，顺右边的墙跑到前面跳到坑的另一边，往前跑跳抓住开关，


“你怎么就是死不了！”


“我很抱歉，凯琳娜。”


沮丧的王子



“来抓我吧！”

前面挂下一片水帘。顺势甩到水帘后，呼……暂时安宁了。接着跑到旁边的高台上，把一块白色的碑拖出来，高台降了下去。石棺所在的平台升高了。

下去再次走上台阶，进入达哈卡进来的通道。刚跑过坑去，达哈卡又从后面追来了。往前跑，顺墙跑上前跳到横杠上，再经过一根横杆，跳到坑对面。往前跑跳过坑去，这里有两条路。先往右边跑，跳过去抓住开关放下水帘，甩到那后面。借助墙上的窄边到达旁边的高台，拖出第二块石碑。

再次走上台阶，进入通道，再跳过坑后，达哈卡又从后面追上来了。往前跑，来到岔道口，往左，角落有道铁门，前面有个兵器架，击碎得到雷曼之手(特殊左手武器，威力很小，主要是滑稽，一巴掌就能把敌人扇趴了)。赶紧跑进通道。从障碍物下面滚过去，顺墙跑抓住绳索，放手跑到横杆处，甩到坑对面。转过拐角跑到尽头处，在两面墙之间来回跳跃上去。从障碍物下面滚过，再次在两面墙之间来回跳跃上去。往前，顺墙跑抓住绳索，放手跑上前抓住另一根绳索，跑到横杆处，经过另一根横杆，甩到坑对面。跳过坑，顺左边的墙跑，跳过去利用旗帜滑下去。落下去，右边是死路，往左跑进通道，从障碍物下面滚过去，顺左边墙跑，跳到坑的另一边。往前跑，转过拐角，从障碍物下面滚过去，跳到开关处，甩到水帘后。借助墙上的窄边到达旁边的高台，拉出第三块石碑。

石棺所在的台子已升到最高点。利用旁边的窄边爬上去，跳到水帘门处，进入通道。这里有眼泉水。前面有宝箱(32)。前进，来到高处的通道。这里有眼泉水，透过石窗的缝隙，王子看到外面的厅里有柄宝刀。

■ 王座与面具(A Throne And A Mask)

穿过通道，在出口处走上窄窄的石梁，从左边绕到右边的台子上。有一个女忍者等在角落的台子上，当王子顺墙跑过去时，她也跑了过来，在那电光火石的一刹那交手，王子将她劈落，跑到台子上。之后利用旗帜滑到地上。

王子走过去正要拿起宝刀，要命的达哈卡竟在这时从旁边的坑里爬了上来，一击把刀架砸碎，宝刀飞进了坑里。也来不及惋惜了，逃命要紧。往前，往左跑下台阶，往右跑过坑去，绕过挡路的木桶，跑下台阶，往左跑过坑去，到水帘门后。

穿梭时空时，王子得到了“命运之风”的绝技(防御敌人攻击时按时光倒流的键，按住的话是另一种模式)。进入通道，坑对面有刀柱，等它们移到最远端时跑过去，跳到刀柱旁。前进，前面的坑上方有刀柱在移动，无法跑过去，只好挂到边缘，等刀柱移开时，跳抓住石条，赶紧爬上去，跳到对面。在尽头处开起闸门，来到厅里。令王子高兴的是，这时宝刀还在那里！王子走上去取得了这柄蝎之刃(蓄力攻击可以劈开有裂缝的墙壁)。

突然，角落冲出大批武士，正好拿来试刀！接着又有武士打开门冲了出来，解决他们后，进门，在尽头处劈开墙壁进入小房间。这里看来是监狱，有不少牢房。走上台子转动开关，打开几道牢门，消灭放出来的强悍死士。在一间牢房里找到宝箱(33)，在另一间里找到一个铁箱子，把它拖出来压住开关，打开角落的门。

进入门后的通道，爬下梯子。沿通道前进，在尽头处劈开墙进入房间内。转动开关打开两道牢门，进入其中一间牢房，踩下壁上的开关，减慢时间跑出去进入对面的门。在右边的牢房里找到宝箱(34)。出来转动开关升起闸门，后面有泉水。

来回跳跃上去，回到放刀的大厅。旁边的闸门已经打开，出来一个更结实的钢铁巨人。砍了半天终于



将它解决(持久战,在头顶的时候要密切注意它的手,及时躲避,不要贪图多砍一两下),闸门后的房间里降下来一架梯子。爬上去来到上层,这里有个宝箱(35)。

踩下开关开门出去,来到大厅的楼上。砍开角落的墙壁,这儿有道门。再砍开对面的墙壁,踩下开关,减慢时间,跑过去进入门后的通道。尖刺丛对面有刀柱在移动,在它往右移,离最右边还有点距离的时候跑过去,翻滚避开大刀。前面的尖刺丛对面有许多刀柱,等它们移到最近端的时候跑过去。尽头处是增强力量的装置(秘密地点 7)。

出去进入旁边的走廊。反弹爬上上面的木条,上去进入高处的通道。这里有泉水。再上去,来到图书馆。

中间处有道门,转动开关移动书架,进入角落的小房间。拉下开关,减慢时间,出去转动开关移动书架,进中间处的门,爬上梯子到上层。这里有宝箱(36)。到对面把两排书架拉出来,来回跳跃上去。攀爬跳跃,进入坍塌的房间,这里有宝箱(37)。出去跳到栏杆上,走到中间处,跳到另一圈的栏杆上。先往右边走,跳到窄边处,进入壁上的洞口,尽头是增强力量的装置(秘密地点 8)。

出去跳回到那圈栏杆上,往另一边走,跳到通道里的木条上。下面有宝箱(38)。然后把箱子拖到墙边,借助它回到木条上,一直跳到尽头的出口处,下去。这里有泉水。前进,劈开尽头处的门,发现这里是机械之塔。


得到了蝎之刃


与高级钢铁巨人的战斗


王子变成了沙魂

想想上面可能有可以劈开的墙壁。于是王子就一路上去(那个控制转动方向的开关要再来回转一下,让八边形部件顺时针转),通过传送点回到现在。下去到与巨人战斗的房间,进入角落的通道,下到沟里,劈开角落的墙壁,找到了泰迪熊(特殊左手武器,威力很小但击中敌人能给自己补血)。要回去可就要走点远路了,已经没办法上去,只能下去通过那个齿轮的房间一直到控制装置处,传送到现在,好在不需要再把桥搭一次,最后回到了机械之塔。

回到中央大厅。想起其它地方也看到过有裂缝的墙壁和铁门,于是转动开关让柄指向入口处,搭起通往祭坛的道路,上去穿过通道来到那个厅。到上层砍开锈蚀的铁门,里面有个宝箱(39)。然后把箱子拖出来,借助它反弹跳进高处的通道。

前进,来到尖刺丛边,等两根刀柱都移到位于中间处的那一端的时候,往前跑,跑过去时两根刀柱已经都移到最远端,跳过坑,继续跑过尖刺丛。来到刀架旁,另一边是第二片尖刺丛,等刀柱移到最上端的时候避开刀架往前跑,翻滚过去。最后找到增强力量的装置(秘密地点 9)。

出去利用旗帜滑下去,前进来到祭坛(如果不想拿齐宝箱就甭去了,要走很长的路),这里有个宝箱(40)。爬上旁边的石块,跑到柱子上的窄边处,最后跳回到祭坛上。一路前进来到传送点,回到现在。前进到大厅,最后跳到曾经碰到达哈卡的通道中。前面的路当时已被它震塌了,不过它在追逐王子时撞破墙壁,又开出了一条新的道路。穿过通道,爬上旁边的石块,扒住缝隙移到外面,到对面翻进小洞。一番跋涉,再次穿梭时空,回到中央大厅。

把开关转向东边,前往花园之塔,在小花园上面砍开墙壁,找到宝箱(41)。回到空中花园,到最上层,通过传送点回到现在。到空中花园,扒着边缘移到左边的墙后,过去踩下开关回来到对面砍开墙壁,得到火烈鸟(特殊左手武器,威力不大,但击中必定可以打倒敌人)。然后到另一边借助墙壁的缝隙回到对面,穿梭时空,返回中央大厅。

把开关转向北边,下到大厅坑里的入口旁,砍开旁边的墙壁,找到曲棍球棒(特殊左手武器,威力一般)。

前进来到沙漏室,发现旁边一道暗门打开着。九个增强力量的装置全部激活,地上对应的九个符号也都亮了起来,中间处已经升起了一个刀架,上面就是传说中的武器水之刃(有了它就能达成第二结局)。

■ 时间的面目(The Face Of Time)

穿过暗道来到大殿。看到地上还存留的时之砂,王子不禁有些感慨。能否找到那个面具?而那个面具给他的"第二次机会"能否真地改变命运?他心里都没有底。但不管怎样,有一丝希望就要去争取。他观察大殿四周,发现王座背后的墙与之前在牢房见过的很相似。

把墙壁劈开,后面的通道通往传送点。王子突然想到,如果凯琳娜不是死在这个时间,而是死在他的时间,那么虽然时之砂还会被创造出来,但马哈拉加就不能得到它并带回宫殿,他也就跟时之砂扯不上关系了。现在要做的,就是找到面具,用它迫使凯琳娜回到现在。

穿梭时空,获得了新的沙槽。回到现在,前进,来到一个山洞,四周多道瀑布注入潭中,中间一块大平台。跳经平台到对面的通道口处,这里有泉水。

从旁边的门下面翻进去,来到深渊旁。踩下开关,跑到伸出的铁板处,跑到影子处跳到柱子上。在墙壁和柱子间来回跳跃,爬到柱子上面的薄壁顶上,甩过去踩下墙上开关,跳回来回到薄壁顶上,走到另一端,跳到伸出的铁板上。跳抓住短横杆,甩到墙上踩下开关,跳回来抓住上面一根短横杆,甩到伸出的铁板上,跑到薄壁处。跳到壁上踩下开关,跳回来移到另一边,跳抓爬上伸出来的铁板,顺墙跑到短横杆处。甩到斜面墙上,跳到旗帜处滑下去。前进来到那个大山洞高处的平台上。

■ 第二次机会(The Second Chance)

顺墙跑抓住柱子的缝隙,上去从另一侧跳到另一边的平台上。进入通道,跳到旗帜处滑下去,从被铁链锁住的僵尸脸上取下面具。戴上面具后,王子经历一番痛苦煎熬,竟变身了如同死灵一样的怪物——沙魂,也就是他曾经见过的那个怪物……原来那就是他自己!袭击是为了警告自己……他想起了曾经见到的情景,也就是说,自己会被达哈卡吞噬。但现在也没有退路了,面具已成为他身体的一部分。按照马哈拉加的记载,只有另一半的自己消失时,他才能恢复原状(这个状态下王子会缓缓消耗 HP,但不会致命,而沙子会快速得到补充。)

穿过旁边的通道来到传送点。穿梭时空王子获得了更强的绝技"命运飓风"(使用同命运之风)。前进,来到泉水处,有口宝箱(42)。跳到中间的大平台上,飞来一只类似蝎尾狮的怪兽,一番恶战将它解决(放慢时间上前猛砍,它生命不多时会飞起来俯冲攻击,及时翻滚避开,几次后它就会落下来)。跳到对面的平台,扒住右边柱子的缝隙,转过拐角,在石壁间来回跳跃爬上上面的平台。去到另一边的平台,进入通道。

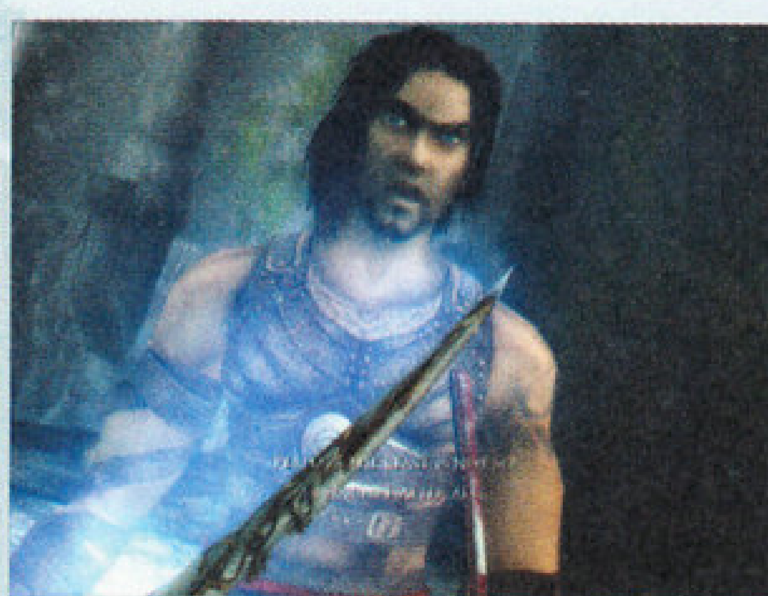
■ 沙魂之路(The Path Of The Sandwraith)

前进来到花园之塔。下坡打开宝箱(43)。返回中央大厅。看到黑衣女子沙蒂正向凯琳娜报答王子的船接近岛屿的消息,凯琳娜命令她通过打开的传送点前往王子的时代,将他杀死,阻止他上岛。沙蒂并不情愿,指出她是不可能改变自己命运的,而凯琳娜就威胁说如不能阻止王子,就会亲手杀了她。看到凯琳娜急于改变命运的样子,王子很能理解她的心情,其实他们两个是一样的,可他们之中却有一人非死不可,真是悲哀!

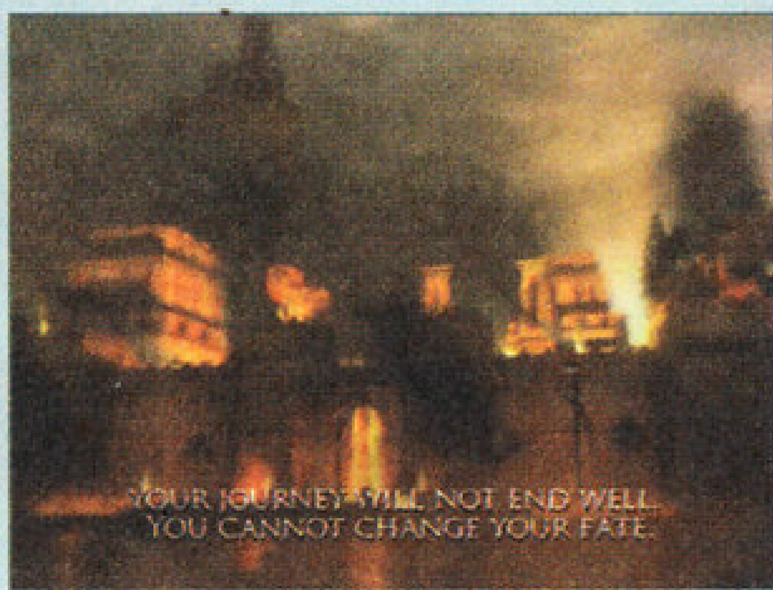
地板还未升起无法下去。只能掉头回到空中花园。到上层去中间的那条路,通过传送点回到现在,进入通道正要爬上梯子,达哈卡出现把王子拉住丢到了旁边的天井中。穿过通道来到大厅,下去,同样在墙壁和柱子之间来回跳跃上去扒住柱子的缝隙。壁上的铁栅栏还没有被达哈卡破坏无法跳过去。再往左移,爬上木条。前进来到上面平台上。爬上石块,反弹跳进上面的通道。前进来到传送点。

前进,来到祭坛上方。过桥踩下开关打开壁上的一道门并搭起通到那里的桥梁。王子正跑过去的时候,看到凯琳娜和沙蒂在下面。沙蒂报告说没能杀死王子,而且更糟的是王子还跟着她通过传送点到达了这个时间。气急败坏的凯琳娜一掌将她打倒在地,沙蒂再也受不了了,冲上去和她纠缠在一起。看到这里,王子已很清楚接下来的发展,而桥梁已开始缩回,他赶紧跳了过去,这时另一个他刚好


达哈卡要吞噬凯琳娜


水之刃闪耀着光芒


神秘的黑衣人



巴比伦陷入火海

到达祭坛，王子看了自己一眼，进入了通道。

前进，来到泉水处。从小洞翻出去来到一处平台上。利用怪兽把墙壁炸开一个洞。从那里挂下去，利用旗帜滑下去，接近末端时跳到横杆上。但是横杆已经锈蚀了，减慢时间，放手落到下面的横杆上，甩到前面的桅杆上，桅杆也是摇摇欲坠。立刻顺时针转九十度，跳到后面的桅杆上，再跳到另一根桅杆上，跳到一处平台上。蹬墙上去跳抓住树枝，甩到墙头上。跑到旗帜处滑下去到末端跳抓住树枝，甩到横杆上。再甩到墙上，反复跳跃到上面的平台。这里有个宝箱(44)。

挂到边缘，利用旗帜滑下去，在末端跳抓住横杆，甩到墙上反弹抓住另一面的横杆，甩到前面的桅杆上，跳过另外两根桅杆，跳到洞内的木架子上，架子也开始震动。赶紧往前跑，过了拐角，跑到更高处的木架上，顺墙跑到尽头跳到横杆处甩到前面的木架上，往前跑，反弹跳上上层的木架，往前跑，空中劈落女忍者，跑到对面的平台上，这里也要坍塌了。宝箱居然是假的~赶紧劈开岩壁，进入后面的通道，终于可以喘口气了。

镜像的命运(Mirrored Fates)

前进，穿过通道，隔着铁窗看到另一个自己，而那个王子并没有意识到身后一个女忍者正要对他下毒手，王子拔下墙上的斧头丢过去救了自己。

掉头在旁边找到一个宝箱(45)。继续前进，来到一间冶炼房。在房间里找到两个宝箱(46、47)，然后爬上梯子，把这里的开关转一百八十度，柄对着墙壁。再跑到另一平台上，把开关逆时针转九十度，面对房间尽头处。再走过窄窄的木梁，把开关逆时针转九十度，柄对着房间入口处，这样管子就全接上了(转动这些开关也会同时影响其它开关，比较复杂，绘图分析后感觉这个方案似乎最简单)，钢水流到平台旁边的桶里，倾下来流到地上，把支撑平台的柱子熔断了，平台塌了下来。

跳到房间一头的平台上找到宝箱(48)，下去到对面爬上高处的通道口。这里有泉水。跑过坑，这里的刀柱贴着地面移动。走到中间处，估计刀柱将要往这边移动的时候，蹬墙上去，落下来时刀柱已移过去了。爬上梯子，上去，跳到高处的通道里。

前进来到放宝刀的大厅二层，再来到图书馆。当抓住那间还未坍塌的房间门前的窄边时，原先完好的门被达哈卡撞开了，不过它没有看到挂在下面的王子。移到旁边，上去爬上木条，从达哈卡头顶悄悄走进房间里。到旁边下去后，达哈卡才发现了王子，王子还向它挑衅："来抓我吧！"

跑过坑，跑跳到坑对面。跳抓住横杆甩过坑去。在尽头处蹬上去从窗户翻出去。而达哈卡则撞破墙壁追出来，它追着王子跑上深渊上方的石梁，可是它太重了，石梁坍塌了。王子抓住了边缘，达哈卡却掉了下去。

进入遍布迷雾的山洞，这里有泉水。进入大门后的通道，来到深坑旁。先跑到对面拿到宝箱(49)，然后下去，来到一道门前。借助石笋跳到角落找到开关，减慢时间回去进门。落到沟里，砍开墙壁找到一把闪着荧光的刀(特殊左手武器，威力很大)。然后踩下开关从另一边的门出去。

大殿的赛跑(The Race To The Throne)

前进，回到了机械之塔与巨人战斗的房间。在出口处跳到前面的过道上，尽头处有个宝箱(50)。然后拉下开关。王子在返回房间的时候，被下面的另一个自己看到了。现在时间充裕，完全来得及去大殿等门打开。王子正这么想着，却不料被突然出现的巨人抓住给丢到了墙上一个小洞内，晕了过去。等他醒来，塔内的装置已经被另一个自己启动了。

一个王子的死(The Death Of A Prince)

赶回中央大厅，刚好碰到那个自己被达哈卡挡住。王子挡住他的去路，让另一个自己被达哈卡抓住吞噬了，达哈卡离开后，这时面具掉了下来，王子恢复了原状。进入沙漏室，见到凯琳娜，又重复了一遍当时的对话，看着她走进大殿。

武者之心(The Warrior Within)

王子走进大殿，没有询问凯琳娜，径直走向王座。他拿起凯琳娜的武器："事情不一定非得这样解决！"然后转身把武器丢到一旁："来，跟我到将来的时间去。"凯琳娜识破了他的目的："那样你就可以在你的年代杀了我？"她把武器抓到手里："对不起，王子。但今天我们之间只有一个能够逃脱命运！"王子赶紧转身，跑到王座处砍开墙壁，在传送点前凯琳娜追了上来，王子翻到她身后顺势一推，把她推进了传送点。穿越时空(不要跳过动画，否则可能会掉入无尽深渊)，在水潭中的大平台上找到了凯琳娜。

■结局一

王子再次试图说服凯琳娜，可以有别的方式来解决。但凯琳娜坚持要战斗，王子只能应战。她比原来多了一个招式：减慢时间。建议打法还是保守的跳到身后-斩-斩，然后退开一段距离，等她一套连招表演完，立刻上前攻击。如果慢了点，或者有一下没砍到，她就会用减慢时间或传送。前者只能注意观察她的方位及时后退或翻滚避开，后者还是绕着她移动，这样就不会撞上。可以在靠近边缘的地方战斗，这样她的传送大受限制——无法传送到你身后，更好躲避。而且还有一招比较无聊的办法应付减慢时间——挂到边缘。这样打基本不可能受伤，不过时间长一点。她的 HP 剩 3/4 的时候会出现剧情，之后会召唤出三个龙卷风，能造成很大伤害。绕大圈跑躲避，龙卷风接近时就多变向、翻滚，这样基本能逃开，反倒补充了沙子。凯琳娜的 HP 剩 1/2 的时候会出现拼刀，然后是龙卷风。最后是在 HP 只有 1/4 的时候出龙卷风。中途王子再次劝说凯琳娜："你看到了吗?! 我们可以改变我们的命运！这次的情形就跟我们第一次战斗的时候不同……"但凯琳娜根本就不想听他的解释："不要再说了，王子！如果你除了口水就拿不出别的东西的话，还是让我们战斗吧！"

凯琳娜最后倒在了王子的怀中，王子忧伤的说："我很抱歉……如果事情不是非得这么解决……"

凯琳娜最后说道："看来你拯救了自己，我的王子。但我还是会成为沙子。还会有像马哈拉加那样的人出现；总会有愚蠢的人想要得到时之砂。我复仇的火焰还会再次降临你的世界……"说完，她倒在了地上。

墙壁震动，黑暗降临，达哈卡又出现了。王子绝望了："不，不!!! 这怎么可能？"

达哈卡说："沙子在现在这个时间，而不是在沙漏里！这不是应该出现在时间线里面的沙子。达哈卡要完成他的任务！"它把凯琳娜给吸收了。

王子如释重负，跪坐在地上："我不仅拯救了自己，还消除了时之砂！"可这时达哈卡的触手伸进他的身体，王子惊呼："怎么回事？你要干什么？"好在达哈卡只是取走了他胸前的护身符，那是时之砂最后的残留物。随后达哈卡就消失了。

黑暗消散，阳光明媚。王子的船返回家园。

"你不能改变你的命运，没人可以。"

巴比伦已成一片火海。

"我干了什么？"


以第二结局通关后会解开一些精彩的插图

■结局二

凯琳娜坚持要战斗，她冲上前来。

"停下来！我不想杀你！"王子试图阻止她。

"即使你不想杀我，我还是会死在你手里……时间线上规定了这样的结果！"

"不，凯琳娜……你可以改变你的命运。我已经做到了！一个可怕的怪兽注明要结果我，但我还是摆脱了……"正说着，达哈卡就出现了。凯琳娜没见过它，还不清楚它是什么。

王子失声道："不，不!!! 怎么可能？我已经阻止凯琳娜死在过去。沙漏里应该没有沙子！"这时它伸出触手，竟然抓住了凯琳娜。王子明白了，它现在的目标是她，因为凯琳娜不属于现在这个时间。"是我把她带到这里，等于宣判了她的死刑。"王子奋不顾身地冲上前去，这时奇迹发生了！他手中的水之刃闪耀着圣洁的光芒，击退了达哈卡，看来它也并不是无敌的。

苦战开始了，贴近达哈卡时，它可能会用拳试图把王子击飞。在近距离内，它还会从肚脐处伸出触手在身前扫过，伤害较大。距离较远时它会从地上伸出触手袭击王子。而凯琳娜在高处的平台上，会不时输送时之砂到周围供王子补给。建议打法用比较怪异的"太极"功夫：开始先用"命运飓风"狂切一通，可以砍掉很多血。然后退开，大圈小圈地不断地转圈跑，转着圈慢慢接近沙子来补给，补满后减慢时间，绕着冲到它肚脐的触手够不着的地方，启动"命运飓风"，翻滚着在避开肚脐触手的同时接近达哈卡，等肚脐的触手收回去的时候，立刻上前猛砍。快结束时退开补充沙子。只要耐心，不要因为急于得到沙子影响转圈的操作，就基本不会受伤。一旦受伤，就时光倒流，反正沙子有的是。不过倒流后很容易立刻受到触手的袭击，所以倒流一结束就要马上开始转最小的圈——几乎是原地转身，就不容易被打到(这个办法的坏处倒不是手指累，而是脖子累)。如果不用转圈的办法，可以用"之"字形的跑动方式躲避，被打到的几率也比较小。达哈卡的 HP 剩一半的时候，凯琳娜会发出一个冲击波把它击飞挂在边缘，冲过去的途中收集沙子，然后拼命砍。差不多时它会跳回平台上，同时恢复约一半的血，并消除平台上的沙子，然后不断跳跃，接近王子进行攻击。这时候要拉远距离转圈、翻滚，如果达哈卡跳到附近赶紧通过翻滚、后空翻等拉开距离避免受到触手的伤害。一阵子之后它会停下来，继续用老办法来攻击。就这样反复，大概它被打飞第四次或第五次的时候 HP 就不多了，上去狂切一通将它结果，两人终于联手击败了达哈卡！它掉入了水潭中。但没等他们喘口气，黑暗笼罩，达哈卡又从水中探出身来，身形变得十分高大。但这只是最后的挣扎，接着就彻底没入了水中。

温暖的阳光洒在平台上，疲惫的王子跪在地上，凯琳娜走到他面前，王子抬头看着她。

一艘小船驶离时间之岛。

"我们一起建造了这艘船……我们一起离开了岛屿……我们一起返回巴比伦！"凯琳娜从甲板上走进船舱，王子迫不及待地把她压在柱子上……当他们被激情的火焰吞没的时候，王子的家园正被火焰吞噬，王冠掉在地上，被一个黑衣人拾起。

"你所有的一切都应该是我的，也都将是我的！"法拉(Farah)公主似乎也被绑在车上，第一次也是再次沦为了俘虏(还记得吗？法拉公主是《波斯王子：时之砂》的女主角)。

"你的旅程将不会有好结果。你不能改变你的命运，没人可以。"■



心得 & 流程完整攻略

文 / Septem

上卷：心得篇

一、等级划分和人物配点

和同类游戏一样，《风色幻想Ⅲ》将等级分为战斗等级和职业等级，每提升一个战斗等级可得到3点加权值，自由分配在力量、体质、速度、灵巧和智力上，这些能力分别对应攻击力、防御力、回避能力、命中率和法术威力。而职业等级每提升一点则可得到一个技能点，只有合理配点才能发挥出最大的威力。职业等级都是第一等级最高30级（西撒可达40级），转职后可达40级。以下就各人物具体如何配点详细说说。

西撒，最强肉盾，移动力惊人的龙骑士。升级配点首先点满力量，然后体质，最后魔力。至于技能，早期身为剑士时主要提升剑舞连击。转职为骑士后向雷神断影斩发展，因雷神断影斩可攻击一条直线上的敌人，并附带麻痹效果，非常好用。最后升满阴阳连袭和反击，此外，炽火弹的广域攻击是后期升级的利器。

凯琳，冲锋陷阵的带刀祭司。升级配点首先是力量，其后智力，最后体质。技能方面，初期加满奇迹之拳与神圣棒槌，其他点数向痊愈的圣歌发展。苍天之拳无发展必要，因为在战斗中几乎不可能达到MOR130，这使得很多超强绝技成为鸡肋。

蓝斯，无人可挡的狂战士。加点首先是力量，其后体质，最后速度。技能点向噬神断发展，其中的过渡技能大地崩裂剑属土系广域攻击技能，而轰天碎龙击是平时单体的攻击的主要手段。当然提高生命值和再生技能也必不可少，相对于消耗90%生命马上有生命危险的断己杀法来说，噬神断更稳妥。当然，对于这两个分别需要MOR130和140的终极招数来说，使用机会实在太少。

希丝提娜，光的掌控者圣灵导师。加点首先满智力，其后体质，最后灵巧。其后的技能点有暴风雪和裁之刃两条路线，暴风雪正好可以移动一次后放出一个超远距离的攻击，而裁之刃虽是无属性攻击，但却是以自己为中心发出，攻击范围较小，且冲到前方的施法者比较危险，因此还是暴风雪较好用。

帕鲁玛，擅长元素法术和死灵召唤的禁咒法师。加点当然是智力，其后体质，最后速度。转职前主修治疗和火系法术，因火系是转职后唯一可学会高段法术的元素法术。转职后学会火焰风暴，可向罪人之镰发展，想必大家都对试玩版中贝莉卡强大的罪人之镰记忆犹新！

爱斯玲，百发百中的火枪手。首先加满灵巧，然后力量，最后体质。发展技能上，早期以双雁射为主并加满集中力修炼，然后积蓄技能点数等待转职。转职后向科氏力狙击发展，威力惊人。

幽弥，狩猎魔兽的猎人。首先加满灵巧，然后力量，最后体质。技能点可选择疾风箭雨或者猎鹰乱舞两条路线，可先学满疾风箭雨，有利于迅速提高经验值，其后猎鹰乱舞在升到第7级之时，RAP消耗会从2点增为3点，此时可考虑给她吃"无序柠檬"，此外别忘记了特殊技能"魔兽捕捉"。

安洁妮，坚定的后盾与屏障，神圣的祭司。首先加智力，然后体质，最后灵巧。由于先天的设定智力较高，而且出场较少，因此以完全的辅助技能为主，加满治疗术，发展痊愈之圣歌，然后是铁壁颂歌和威力颂歌。

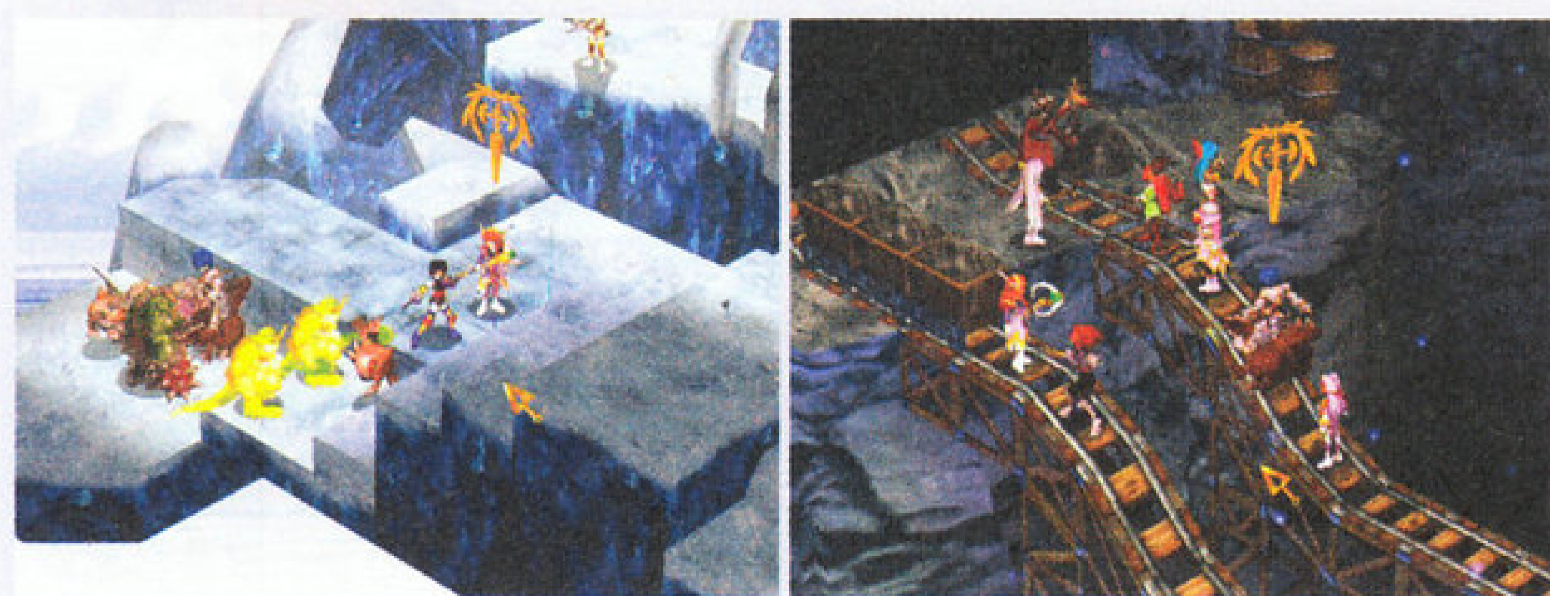
雪拉和乌德斯，武艺高超的武圣。首先加力量，其次灵巧，最后速度。技能初期的主力是天地一击，其后加满四两拨千斤，再保留点数等待转职，转职后向八方奥义发展。而乌德斯，由于系统设定，没有任何技能点可提升。

九音与艾尔扎克，无孔不入的暗杀者。首先加满灵巧，然后力量，最后体质。九音在加满斗气掌与四两拨千斤后，积蓄点数等待升级。转职后马上升级爪技

向鬼邪灭杀发展，MOR105 的低要求使得鬼邪灭杀的出镜率很高，而且还有附加一击必杀的效果哦！

法姆，攻守兼备的剑斗士。首先加力量，其后体质，最后速度，技能先加满剑舞连击，然后发展风华乱舞。

这里总结出所有人的转职时间：西撒是第二章后期在杰拿鲁斗技场转职为骑士，九音此时离队，在第五章再次加入后自动转职为暗杀者；蓝斯是在第三章前期在海潮之岛转职；帕鲁玛在第三章后期在布朗西斯转职为禁咒法师；雪拉是第四章前期在圣都尼鲁转职为武圣；凯琳是第四章中期在晨星教堂转职为祭司；艾斯玲在第四章后期在香格里拉转职为火枪手。



二、战场地形和魔法生克

战斗方面，除了魔法生克作用，还有地形影响，站在高处则命中率高，如果是弓箭手则攻击范围更大。此外魔法分为风、地、水、火四系，魔兽的属性也相应被分为四种，使用同种属性的攻击，无法对相应属性的魔兽造成伤害，就此看来，属性魔法有点鸡肋的感觉，但是初期希丝提娜的暴风雪和中期帕鲁玛的火焰风暴的确非常好用。这里增加一点小说明，就是按小键盘的数字“0”可以平行 90 度旋转战场，而数字键 1、3、7、9 可以改变高度。

三、偷窃指南和魂体取得

此次的《风色幻想Ⅲ》取消了隐藏宝物和宝箱的设计，一些重要物品只能依靠偷窃和击败敌人后掉落，同样魂体也只能依靠掉落获得。由于武器更换频繁，战斗相对简单，因此众多辅助型魂体没多大作用。由于取消了游侠这个可偷窃的角色，因此偷窃魂体的获得显得尤为重要。以下是一些魂体的获得方式：

强盗一	变种蝇 九音	半人鱼	爱心胶质怪 赤蝎 希丝提娜	杀人熊	刺球怪
偷窃魂体	回避魂体	水守魂体	夺魔魂体	刚力魂体	深黯魂体
邪眼	蜥蜴兽人	球茎怪 骷髅兵	哈比 魔人	安洁妮	艾尔扎克
迴梦魂体	蚀刃魂体	幸运魂体	漆黑魂体	智慧魂体	迅捷魂体
乌德斯 巴弗冷	蓝斯 僵尸	小妖精	格里风	骷髅枪手	弓箭手 爆炎兽
秘法魂体	噬血魂体	风元魂体	光元魂体	玛那魂体	风守魂体
赛达军剑士	赛达军法师	巨槌	吼	龙骑士	蛮族战士
生命魂体	地守魂体	准确魂体	圣盾魂体	冥想魂体	锐利魂体
欧克战士	天使	雪原兽	古代兵器	冷夜军	冷夜军法师
睿智魂体	光守魂体	雪元魂体	光辉魂体	锈甲魂体	魔导魂体

而下面是可偷窃的一些重要物品：

僵尸	魔人	幽灵法师	格里风	强盗头子	吼龙
毒牙拳套	巨鹰爪	圣者之衣	疾风果子 霸者之铠 云耀之矛 极限之书 拉美西斯秘药	勇者之证 幸运的结晶 神行足证明 气力戒指	斩空剑 龙鳞盾 拉美西斯秘药
依格那	天使	巨槌	黑羽僵尸龙	古代兵器	
圣者之衣	力天使之槌 圣灵之袍 无序之书	力量番茄	巨人糖果	妖精之泪 精钢环甲	

加属性上限的物品可以击倒萨塔鲁多，依格那，狂王之铠、霸王凯科多、死神贝莉卡，天使后掉落，而击败游戏第一章出现的强盗头目(2 次)、夺取原罪徽章“驭兽”中出现的克罗蒂亚以及英雄雷欧哈特(3 次)会掉落最重要的物品——无序柠檬，可以增加 RAP 一点。而在最后前往杰拿鲁城决战前，可前往地图北方的雪绘村终极隐藏商店(需要更新游戏版本到 1·02)购买技能胶囊提升技能点，还能在此处买到游戏中最强的装备——幻想装备等等。

四、魔兽的合成

《风色幻想Ⅲ》保留了前作的魔兽合成系统，在城镇中的魔兽屋可以进行合成。合成方法如下：

合成	结果
哈比+小妖精	幽灵法师
哈比+僵尸	骷髅枪手
哈比+邪眼	魔人
哈比+爱心胶质怪	雪原兽
格里风+天使	小妖精
格里风+魔人	天使
格里风+爱心胶质怪	天使
格里风+邪眼	幽灵法师
幽灵法师+邪眼	蛮族战士
幽灵法师+小妖精	火精灵
幽灵法师+蜥蜴兽人	僵尸
变种蝇+哈比	蜥蜴兽人
火精灵+哈比	爱心胶质怪
蜥蜴兽人+哈比	魔人
球茎怪+巨槌	古代恶魔
球茎怪+半人鱼	毒蝎

合成	结果
球茎怪+爱心胶质怪	小妖精
球茎怪+骷髅枪手	僵尸
蜥蜴兽人+半人鱼	毒蝎
蜥蜴兽人+火精灵	杀人熊
蜥蜴兽人+半人鱼	雪原兽
魔人+小妖精	格里风
杀人熊+雪原兽	欧克战士
变种蝇+半人鱼	僵尸
骷髅枪手+哈比	刺球怪
刺球怪+邪眼	巨槌
蛮族战士+爆炎兽	火精灵
僵尸+球茎怪	爱心胶质怪
僵尸+爱心胶质怪	球茎怪
守护石像怪+小妖精	米陶诺斯
巨槌+欧克战士	米陶诺斯

五、HAPPY ENDING 触发条件

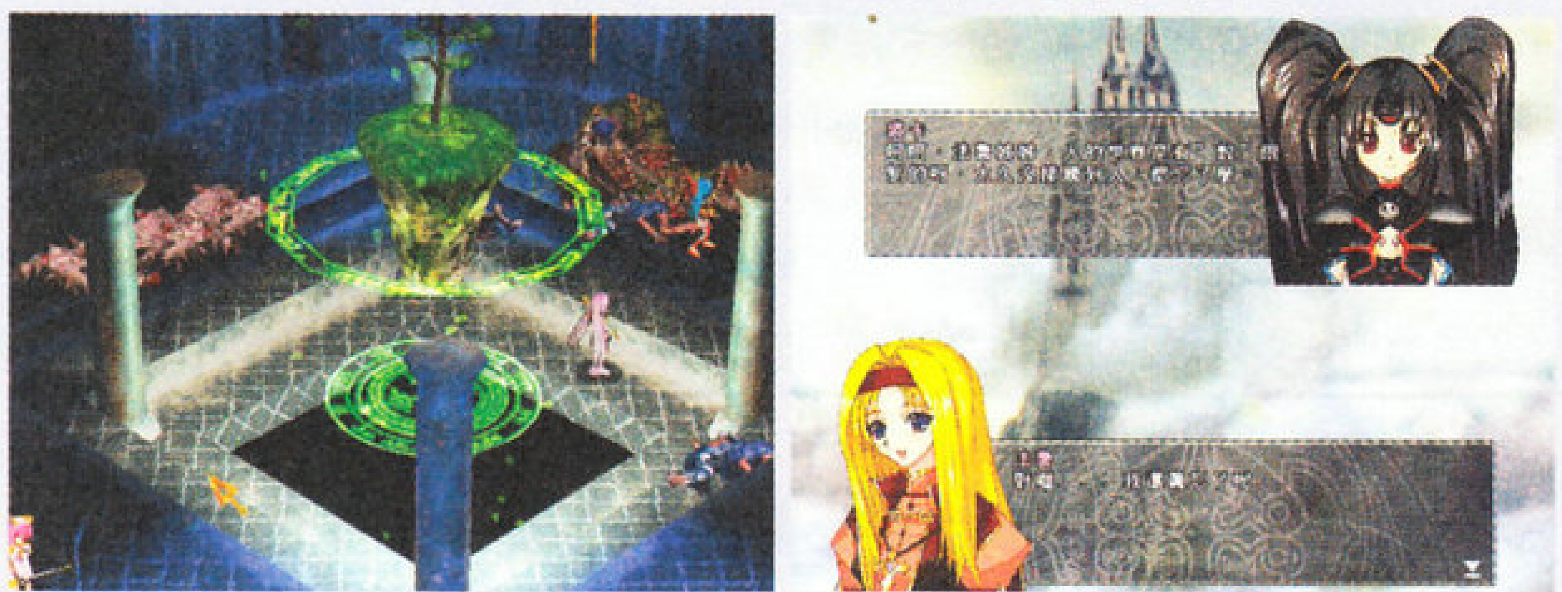
据官方公布，触发 HAPPY ENDING 有 7 个条件，由“父与子之战”的对话的不同预示着结果的不同。以下已知的是如下 3 个条件：

1、在辉煌殿的试炼中，凯琳必须直接攻击蓝斯。

2、在杰拿鲁王国竞技场，蓝斯 VS 西撒之战必须超过 7 回合。

3、在霸者迷宫与霸王凯科多之战中，蓝斯和凯琳的 HP 不得低于 25%，并且战斗不得超过 10 回合。

而其他的四个条件现在具体未知，请大家在战斗中让所有的有名有姓的人物全部正面接触，则也不会错过隐藏结局。笔者就是这样做到的。



下卷：流程篇

序章 最后的原罪徽章

大陆历 190 年。英雄雷欧哈特、圣焰王杰鲁斯及雪狼王曼菲斯特率领的联军，与领导赛达解放军的大主教依格那决战于望月平原。正午时分，依格那利用原罪徽章“驭兽”驱使魔兽向联军发动猛攻，而联军也采取了相应的行动。

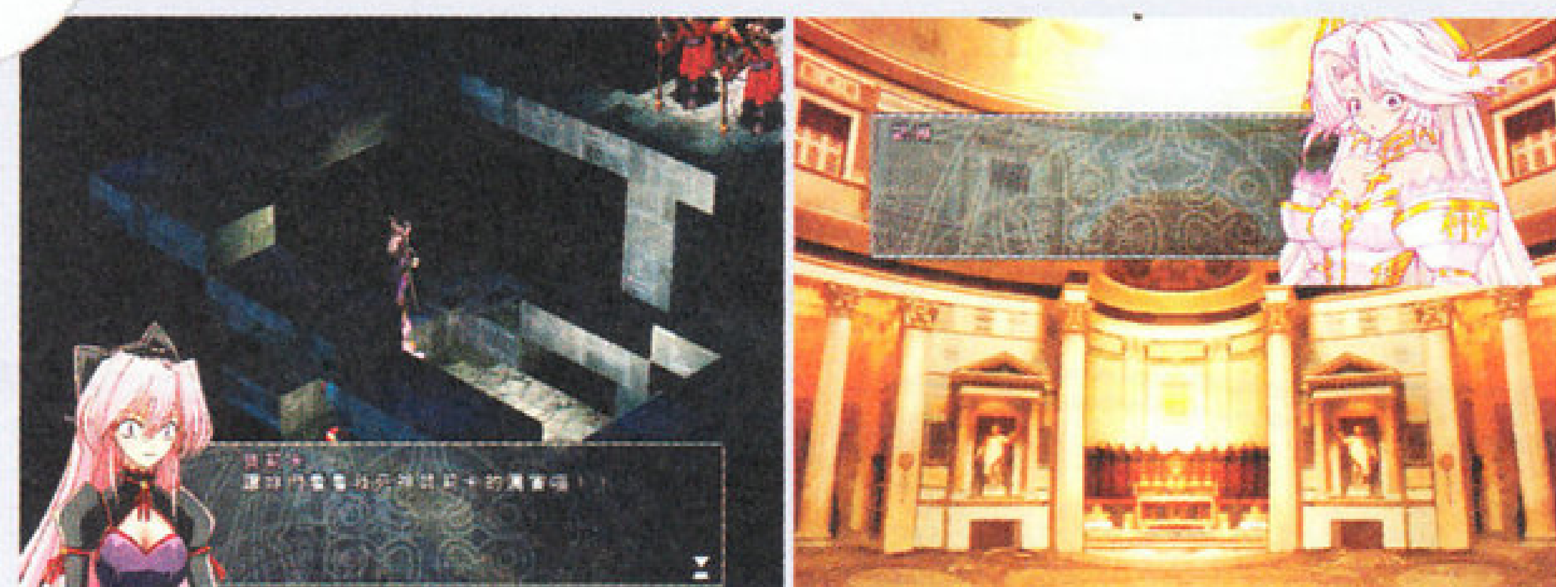
Battle1 首次行动

断罪之翼全体出动，直指依格那中军，首先要突破赛达反抗军的第一道防线。

攻略建议：初次出现的人物，无任何技能，需自行设定。只要点出希丝提娜的广范围攻击法术“暴风雪”和帕鲁玛的“火焰风暴”即可轻松通过。

Battle2 蕾菲娜·艾莉卡

消灭敌人先头部队后，无奈再次与前任断罪之翼教官，人称罗刹将军的蕾菲娜·艾莉卡相遇，恶战不可避免。



攻略建议：西撒向前移动一次后，再向前走一步，其他人移动两次和西撒站成一排，敌人移动过来正好打不到，会在面前排成一排乖乖挨打，而此时蕾菲娜不会过来，消灭他们后群殴蕾菲娜吧。

Battle3 通过地下水脉

击败蕾菲娜后，传说中的罗刹将军毕竟不是易于之辈，她发出必杀一击将执行此次封印人物的关键人物——封印者凯琳击落桥下，然后扬长而去。为保证任务完成，蓝斯、希丝提娜、雪拉等离开寻找凯琳，而西撒带领其他的人继续前进，对决大教堂前的主教依格那。

攻略建议：虽然地底的魔兽不少，但对于已学会强力法术的凯琳、蓝斯不算什么，不过为防万一，还是每人加上"圣护壁"为好。雪拉、希丝提娜到来后，马上赶往前方援助蓝斯等人，注意路上的半人鱼属于水系，因此暴风雪法术毫无用处。胜利后可通过地下水道，直接去大教堂内部。

Battle4 擒王行动

在蓝斯等人在下水道激战的同时，西撒带领断罪之翼的其他成员对控制原罪徽章的依格那发起攻击，决战于大教堂前。

攻略建议：道路狭窄，缓慢推进，建议直接从前方阶梯通过而不走吊桥道路，一来距离较近，二来可利用阶梯高度差痛击对手。接近依格那后将他四面围住，依格那的直线攻击技能超强，别让他有使用的机会。

Battle5 最后的原罪徽章

击败依格那后，没想到他早有阴谋，艾尔扎克与克罗蒂亚回军将大家包围。正当依格那洋洋得意之时，意外的变动发生了，原来艾尔扎克是圣焰王杰鲁斯安在依格那身边的一个棋子，顿时战局彻底改观，不甘心失败的依格那使用了原罪徽章最终级的力量——魔化。

攻略建议：首先消灭主动进攻的刺球怪，等待第三回合西撒等人出现后，将剩下的三人分开各个击破，千万不要让三人同时发动广域攻击，当然如果凯琳点出了痊愈之圣歌也无妨。

击败依格那，将他身上的原罪徽章封印，断罪之翼终于成功完成了使命，避免了原罪劫的发生。而这一切的始末却要从八个月前开始(在序章中获得的物品和等级无法带入以下战斗中去，只有抓到的魔兽可以继承，但这里必须注意，由于游戏是按照队伍中最高等级的人来确认敌人等级的，如果将魔兽保持到第二章的话，那么学长们加入之时等级都会很高，同时敌人的等级也会很高，而从第一章继承的主角们的等级偏低，战斗相对困难，因此大家最好在序章不要捕捉魔兽)。

第一章 断罪之翼

时间回到八个月前，在龙骨平原前，夜鹫族白发巫女凯琳与她的守护者雪拉遇到了一伙强盗，不知天高地厚的强盗向看似柔弱的凯琳发动袭击，没想到却撞上了"铁板"。

Battle6 小人物的悲歌

攻略建议：某种意义上我认为此关是一个彩蛋关，因为不仅带头的强盗大叔身上有机率掉落游戏中的第一个"无序柠檬"，而且还能在他身上偷到很多好东西，比如气力戒指(可卖 10000 元)，幸运的结晶(经验值加 25%)，勇者的证明(攻击+50%，防御+30%，回避+30%，命中+30%)，当然此前一定要通过 S/L 大法从强盗小兵身上掉落下偷窃魂体，然后炼化到武器上才能在攻击中有 20%机率偷盗物品，为了今后战斗的轻松，大家多多 S/L 吧！

顺利击败强盗后，来到沙达那城觐见夜枭王——韩德。韩德王对凯琳一行在此的修行非常满意，于是写信推荐他们前往断罪之翼进一步锻炼，于是大家启程前往辉煌殿。路上可更换一些武器装备，因为到达辉煌殿后会连续战斗直接进入第二章。



在辉煌殿中，将对新进学员进行连续的实战测试，只有测试合格才能成为断罪之翼的成员，于是凯琳、雪拉与同学西撒、帕鲁玛、九音、爱斯玲等连续参加试炼，最终击败断罪之翼的最强者——蓝斯，成为断罪之翼的正式成员，其间凯琳也接受了艾西亚教官的指导，学习大封印法术成为新一代封印者。

Battle7 不熟悉的战斗，熟悉的结果

Battle8 意料之外的结果

Battle9 决毅

Battle10 自己的路

Battle11 不再迷惘

Battle12 蓝斯·沙亚特

攻略建议：这是几场连续战役，其间由剧情对话连接，前三场对阵魔兽相对简单。其中凯琳突击在前的战役只要使用"圣护壁"且战且退就不会有危险。对阵安洁妮、艾尔扎克之战，只要派人走到安洁妮身边，吸引她的攻击不让她为艾尔扎克恢复就可，两回合干掉艾尔扎克后围攻攻击力不强的安洁妮。对阵乌德斯、希丝提娜，则需要将他俩分别引下来各个击破。对阵蓝斯等人之战，只要击败蓝斯即可过关，如果为了练级，可将他们一个个引下来，注意蓝斯的普通攻击威力惊人，且有很高的反击率。此战还要注意 HAPPY ENDING 的第一个触发条件，战斗中凯琳需直接攻击蓝斯。





第二章 原罪的冲击

Battle13 初试身手

在众人修炼的同时，赏金猎人幽弥发现赫米村被怪兽袭击，怀疑是魔兽巴弗冷所为。在香格里拉领主克莱普的重金雇佣下，他前往葬魔窟勘察，发现原罪徽章复苏的迹象。克莱普回报大主教费恩后，来到辉煌殿告知断罪之翼，原罪劫即将开始。断罪之翼全体成员开赴葬魔窟，在幽弥带领下前往洞穴深处封印原罪徽章。没想到，在半路上却遇到大群魔兽袭击。

攻略建议：狭窄的桥面上虽有利于圣灵法师的强力法术，但一次冰风暴和冰封之术后，仍然不能完全消灭敌方魔兽，而队伍中的大部分人物经受不住格里风与邪眼的多次直线多体进攻，因此，需迅速集中火力消灭邪眼和格里风，利用尸体减少它们直线攻击的人数，快速推进才是上策。

Battle14 断罪之翼

消灭挡路的魔兽后，此时暗黑魔兽巴弗冷出现，击伤蓝斯，幸好西撒带领断罪之翼的其他成员火速赶到，迎击巴弗冷。

攻略建议：与上场战斗相同的战术，不过对待巴弗冷需要增援的安洁妮的防御辅助魔法才行，我方阵容中只有蓝斯、西撒与乌德斯能正面与它交锋。最好还是使用技能攻击，元素魔法对它伤害不大。

Battle15 葬魔窟

击败巴弗冷后，全体断罪之翼成员逼近于葬魔窟门口，追击逃走的魔兽巴弗冷。

攻略建议：虽然道路狭窄，但战斗不难，在希丝提娜的暴风雪攻击下，加上神圣棒槌对不死生物的一击必杀，战斗显得尤为简单。

Battle16 迫来的危险

进入葬魔窟，在贪欲的原罪徽章"噬魂"前，再次遭到巴弗冷的阻挡，而此时魔窟深处出现了一个神秘人。巴弗冷首先重伤了安洁妮，在现场止血无望的情况下，艾尔扎克带着安洁妮离开，剩下的队员与巴弗冷陷入苦战。苦战之后，凯琳首次使用大封印法术，成功封印原罪徽章。

攻略建议：多利用希丝提娜的暴风雪法术缓慢推进，集中火力攻击巴弗冷。注意，本关结束后，要将学长身上的一些好装备脱下来，比如龙王之爪、雷兽之牙、凤凰之羽等，因为本次战斗后学长们将长期离队，而在等级相近的情况下，装



备的好坏对战局有莫大的帮助。

Battle17 山中恶魔

封印了最初的原罪徽章后，大家回到辉煌殿解散修整。凯琳与雪拉得到将已封印的原罪徽章送回尼鲁大圣殿的任务，在离家四个月后，再次回到尼鲁。在这里，她们见到养父费恩大主教，并偶遇来此取“预言卷”的克莱普教官，得知一旦一个原罪徽章苏醒，将导致所有原罪徽章陆续苏醒。于是，大家拿着预示下个原罪徽章出现位置的“预言卷”赶往辉煌殿，得知下个原罪徽章出现在杰拿鲁王国，由现任佣兵王萨塔鲁多持有。由于事涉政治问题，于是韩德王带领一部分成员，以参加杰拿鲁王国斗技比赛的名义前往，希望能尽量不用武力就解决问题。不过路途遥远，魔兽出没，要想顺利前往还是得费一番力气的。

攻略建议：由于高度差与通道狭窄的缘故，队伍推进困难，而僵尸和刺球怪都会直线的多体攻击，因此前面的肉盾型人物一定要顶住，保护好后方的法师与弓箭手。

Battle18 冲吧，断罪之翼





攻略建议：集中力量消灭前方的哈比后，分兵攻打两侧的敌人，最好能从哈比身上打出毒牙拳套，在此后的竞技场比赛中会有很大帮助。

Battle19 酷热的沙漠

攻略建议：对幽灵法师最好还是使用凯琳的神圣棒槌，此外暴风雪在本关卡非常好用，通过此关后最好能在城镇中补给一下，保证身上至少有10个以上的特制复原药。

Battle20 西组 晋级赛

Battle21 西组 决赛

Battle22 乌德斯·艾弗列得

Battle23 九音·赤蝶

Battle24 初试身手

Battle25 天才与凡人的差距

Battle26 狂人的末日

Battle27 第二次原罪劫之战

经过奥图山脉前后及赤蝎的三场激战之后，大家终于来到了杰拿鲁城。不料没等韩德王说出来意，萨塔鲁多断然拒绝交出原罪徽章，因此断罪之翼选择参加竞技赛，希望在比赛中击败萨塔鲁多，用和平的方式成功封印原罪徽章。

攻略建议：九音的前两场比赛很简单，至多使用一个特制复原药即可轻松过关。由于武圣和武斗家的装备可以相互调换，因此在战斗中最好注意互换装备。九音、乌德斯和萨塔鲁多之战，也只需要补给即可轻松通过，击败萨塔鲁多可以得到加属性的物品，最好通过S/L得到永久增加移动力的神行面包。而西撒在此次战役中会因九音被萨塔鲁多用原罪徽章重伤而召回自己的坐骑“黑焰”龙，重新转职成为龙骑士，最好吃掉第一个“无序柠檬”，将RAP升为6点，就能保证在攻击中连续使用3次剑舞连击。此时要注意HAPPY ENDING的第二个触发条件！西撒与蓝斯之战必须超过5回合。



在付出乌德斯与九音重伤的代价后，终于打败了萨塔鲁多。但大家的力量仍然无法压倒不断强化的萨塔鲁多，纷纷倒下。此时，黑色新娘——辛德蕾拉出现，轻易击倒萨塔鲁多，并封印了风之原罪徽章。在凯琳与辛德蕾拉再次见面后，曾经经历了黑色新娘血案的凯琳思绪万千。带着被封印的原罪徽章，大家回到了辉煌殿。

第三章 不同的道路



在回到辉煌殿后，由于乌德斯与九音离队，造成断罪之翼人手不足，此时圣都尼鲁送来的预言卷指示出两处原罪徽章复苏的消息，于是断罪之翼不得不兵分两路，分别寻找原罪徽章的下落。蓝斯等人前往海潮之岛封印火之原罪徽章，而西撒等人前往龙骑士王国——布朗西斯封印光之原罪徽章。

Battle28 肩并肩的战斗

前往海潮岛需要船只，但出海线路魔兽出没，无法找到船只。因此，克莱普教官与大家一起前往圣都尼鲁，将雪拉的蒸汽船改造为水陆两用，驾驶着新生的蒸汽船前往海潮之岛。然而，在途中却遇到大批魔兽冲击蒸汽船，大家失散了。最终凯琳与蓝斯被海水冲到了海潮之岛的沙滩。

攻略建议：由于缺少能补给的队员，因此本场战役需缓慢推进，等待数回合，待雪拉与幽弥的援助出现为好。

Battle29 魔兽捕捉

经过幽弥调查，发现原罪徽章附在原本供奉在兽之神殿的狂王之铠上，而现在的兽之谜宫被一只火精灵盘踞，抓住它或许会对收复肆虐北海的狂王之铠有所帮助。

攻略建议：为获得经验值，还是先消灭其他魔兽，再围攻火精灵为好。也可趁此机会抓捕其他魔兽，因为本次战斗后幽弥将再次长时间离队。

Battle30 南十字之名

Battle31 夜月一族

Battle32 大地之物

Battle33 霸王之魂

抓捕火精灵后，雪拉和幽弥离队，在海潮村中寻找船只离开，而凯琳和蓝斯则前往霸者迷宫寻找狂王之铠的线索。在霸者迷宫的深处，见到了霸王凯科多，并获得了它拥有的与辉煌之炎相对的“灾厄之炎”力量，蓝斯也就获得了新的力量。

攻略建议：此几场连续战役都不难，唯一需注意的是与霸王凯科多之战要在10回合内解决，并且凯琳、蓝斯的HP不得低于25%。

Battle34 决战北之海



蓝斯取得“灾厄之炎”力量的同时，幽弥终于找到能出海的船只，于是大家出海寻找在海域中游荡的狂王之铠。

攻略建议：集中力量猛攻狂王之铠就即可，新召的魔兽“火精灵”的火系魔法对付敌对的半人鱼。非常好用。

Battle35 决战野生龙群

在蓝斯、凯琳努力的同时，西撒等人在前往布朗西斯的路上，遭遇大批野生龙群的袭击。幸好布朗西斯禁卫军队长法姆出现，接应大家，击败暴走的龙群后，前往首都布朗西斯城

攻略建议：本战缺少众多肉盾型人物，仅靠西撒一人在前，力量单薄，需要利用战败对手的尸体，减少被围攻的可能。等待法姆从另一头出现后，战斗的压力会大大减轻。

Battle36 急降黑羽火山

Battle37 黑羽火山的黑羽龙

前往布朗西斯城后，拜见女王希洛伊，可惜找不到一丝头绪。此时，突然传来曾经危害王国的黑羽龙复苏的消息，为了王国的安定，大家前往消灭黑羽龙。

攻略建议：黑羽龙处在一片火海当中，需要将它引出火海。而吼龙身上可以偷到斩空剑、龙鳞盾、拉美西斯密药等无数好宝贝，多多偷窃，对以后的战斗大有帮助。

Battle38 修罗将军与罗刹将军

在众人努力消灭黑羽龙的同时，圣焰王得知原来布朗西斯的国宝“唤龙石”就是光之原罪徽章。于是，拉法利翁教官带领圣焰大军围困布朗西斯城，而前布

朗西斯公主雷菲娜为了保护布朗西斯，挺身而出，对抗圣焰大军，脱离了断罪之翼。此时，布朗西斯存放国宝的秘室却发生异动，女王希洛伊匆匆离去，只留下法姆与雷菲娜带领禁卫军对抗圣焰军。

攻略建议：这是修罗将军与罗刹将军初次交手，利用火精灵和帕鲁玛的广域火系攻击，集中力量消灭龙骑士，安洁妮要做好辅助工作。

Battle39 无法挥动的剑锋

击倒雷菲娜后，大家突入王宫，但此时女王已被神秘人唤醒的原罪徽章附身，大家只好努力战斗，打倒被召唤来的野生龙，为凯琳的封印争取更多时间。在帕鲁玛解开自身封印重新成为禁咒法师后，凯琳成功封印光之原罪徽章。



攻略建议：缓慢推进，争取升满帕鲁玛的职业等级，因为在此战后她将转职，等满八个回合，就成功完成任务了。

将女王从原罪徽章的束缚中解救出来后，为了让圣焰宽恕雷菲娜的背叛，女王交出“唤龙石”。然而，雷菲娜仍然选择了自我放逐。而此时，西撒等人也告别女王，将原罪徽章送到辉煌殿与凯琳一行会面，然而此时蓝斯却因为追求更强的力量，离开断罪之翼，四处游历。

第四章 原罪劫的终末

成功封印两处原罪徽章后，凯琳一行又接到前往圣都尼鲁取得最新预言卷的任务。到达圣都尼鲁，凯琳等不仅取得了预言卷，而且由于乌德斯的重伤未愈，因此雪拉正式成为武圣，顶替了乌德斯在断罪之翼的空缺。然而，在大家返回辉煌殿的途中，却遭到依格那领导的赛达解放军的袭击，抢走了预言卷。

Battle40 赛达解放战线

攻略建议：在吉普赛尔购得2个神行足护身符，装备后可扩大移动范围，利用超强的移动范围迅速全歼前方的剑士与弓箭手集团，能在三回合内消灭依格那，得到他身上掉落的加属性的物品。

Battle41 经地底

Battle42 深渊之中

Battle43 矿坑的激战

在丢失预言卷后，凯琳不得不返回圣都尼鲁，代替父亲使用原罪徽章“世界”预言得到了下个原罪徽章苏醒的位置，希望能够赶在依格那前封印原罪徽章。虽然成功代替父亲预言，但凯琳却在预言过程中看到了一些古怪的画面，这意味着什么了？返回辉煌殿，得知最新的原罪徽章将在东方苏醒，大家前往香格里拉请求克莱普教官的协助。由于前往深邃迷宫需要特殊引火材料，于是大家穿越约书亚矿坑去购买引火物。

攻略建议：这几场战役都比较简单，狭窄的矿坑也正是帕鲁玛和希丝提娜两位强力法师施展身手的好地方，唯一需要注意的是巨槌身上有力量番茄可偷。

Battle44 幽翠的遗迹

Battle45 流水与火焰

Battle46 风与大地

Battle47 光明与黑暗

Battle48 嫉妒的御兽

经过矿坑来到了烟煤镇，在“慷慨”的克莱普领主的帮助下，大家得到了必需的引火物，并沿水路回到香格里拉，迅速赶往深邃迷宫。

攻略建议：注意将凯琳的职业等级升满到30级，此次连续战斗后她将转职，在最后争夺原罪徽章的战役中，克罗蒂亚会掉落无序柠檬，可别浪费了。此外天使身上能偷到无序之书、力天使之槌、圣灵之袍、妖精之泪和拉克西斯秘药等好东西，不容错过。





Battle49 似曾相识

在封印原罪徽章的最后一刻，依格那等人赶到阻扰。经过苦战，艾尔扎克背叛大家，夺走了原罪徽章。大家只好回到辉煌殿，等待圣都尼鲁的预言卷，希望能成功封印剩下的一枚原罪徽章。在等待的同时，凯琳被安洁妮带往晨星教堂，拜见从异世界前来的大贤者——赛莉耶，希望能获得更强的力量。在前往的途中，却再次遇到了昔日的那伙海盗。

攻略建议：此次的强盗头目仍然身上带有很多宝物，但是他对绝大部分攻击是必闪的，因此最好装备上“墨镜”慢慢从他身上偷宝物，如果没有墨镜则只有靠凯琳的星耀之击了。

Battle50~52 崭新的力量

在大贤者的指导下，凯琳通过试炼，获得了崭新的力量，转职成为祭司。

攻略建议：很轻松的战斗，不要忘记神圣之锤对不死生物一击必杀的效果。

Battle53 意料之外、估算之中

此时，西撒、帕鲁玛、爱斯玲被召回圣亚里昂，抵挡塞达解放军和杰拿鲁佣兵的进攻。西撒决定在伍德森林伏击远道而来的佣兵王萨塔鲁多。而此时，身在辉煌殿的乌德斯，因为仇恨的力量接受神秘人给与的原罪徽章，前往圣亚里昂诛杀萨塔鲁多。

攻略建议：蛮族战士对火系法术免疫，因此本次战斗的主力是西撒，其他人只能起到辅助作用。

Battle54 修罗与罗刹，无奈与无情

此时的圣亚里昂城被雷菲娜带领的赛达军围困，西撒带兵会师，与雷菲娜会战于圣亚里昂平原。

攻略建议：有了法姆的加入，我军就多了一个强有力的攻击型人物，拥有10级的“剑舞连击”的法姆已非常强悍，如果能够点出“风华乱舞”，那更是不可抵挡。

Battle55 兽

在击败雷菲娜之后，大家喘息未定，就有大批的魔兽袭来，要想真正堵住魔兽的源头，必须击败控制驭兽原罪徽章的依格那！

攻略建议：相对于众多的怪物，我方人手不足，要先消灭桥上的格里风，然后用广域火系魔法攻击围上来的魔兽，战斗才会相对轻松。注意魔兽的克性，爆炎兽和刺球怪对火系免疫。

Battle56 驭兽的原罪徽章

攻略建议：没什么好说的，笔直向前冲吧。

Battle57 冰天雪地

在获得最后一个原罪徽章位置后，大家先前往香格里拉修整。在克莱普教官的盛情款待下，得到了充分的休息。克莱普教官将自己的爱枪“曼彻斯特”赠给爱斯玲，让她转职成为了火枪手，并且雇佣了幽弥成为大家的向导。途中经过努欧港，大家前往极北的炎厄殿封印原罪徽章。经过大雪原之时，遭到魔兽攻击。

攻略建议：九音的斗气掌、幽弥的猎鹰乱舞以及帕鲁玛的火焰风暴相当适合这个战场，大家开始屠杀吧！注意此时的幽弥由于离队较长，等级偏低，应该进行重点的培养，大家也可以在退出此战场后重复进入进行锻炼。

Battle58 凛冽之路

前往炎厄殿的途中，在一处狭窄的山谷中，大家再次遭到魔兽的攻击，其中还有古代兵器的出现。

攻略建议：在排列出场顺序之时，可以在上方格里风的附近的出发点，让雪拉出场，能迅速的消灭那里的两只格里风，而拥有广域攻击的古代兵器更是修炼的广域恢复魔法角色的“最佳助手”。

Battle59 弗妮

进入炎厄殿后，幸运的发现原罪徽章并未觉醒。在成功封印之后，却出现了一个自称“弗妮”的人物抢走了原罪徽章。更不可思议的是，她居然可以解开原罪徽章的封印。众人上前，与她召唤来的巴弗冷展开激战。

攻略建议：弗妮在第三回合就会跑掉，如果想追上，只有依靠凯琳与安洁妮的空间传送，而巴弗冷不足为惧，凯琳的奇迹之拳就可以秒杀它。

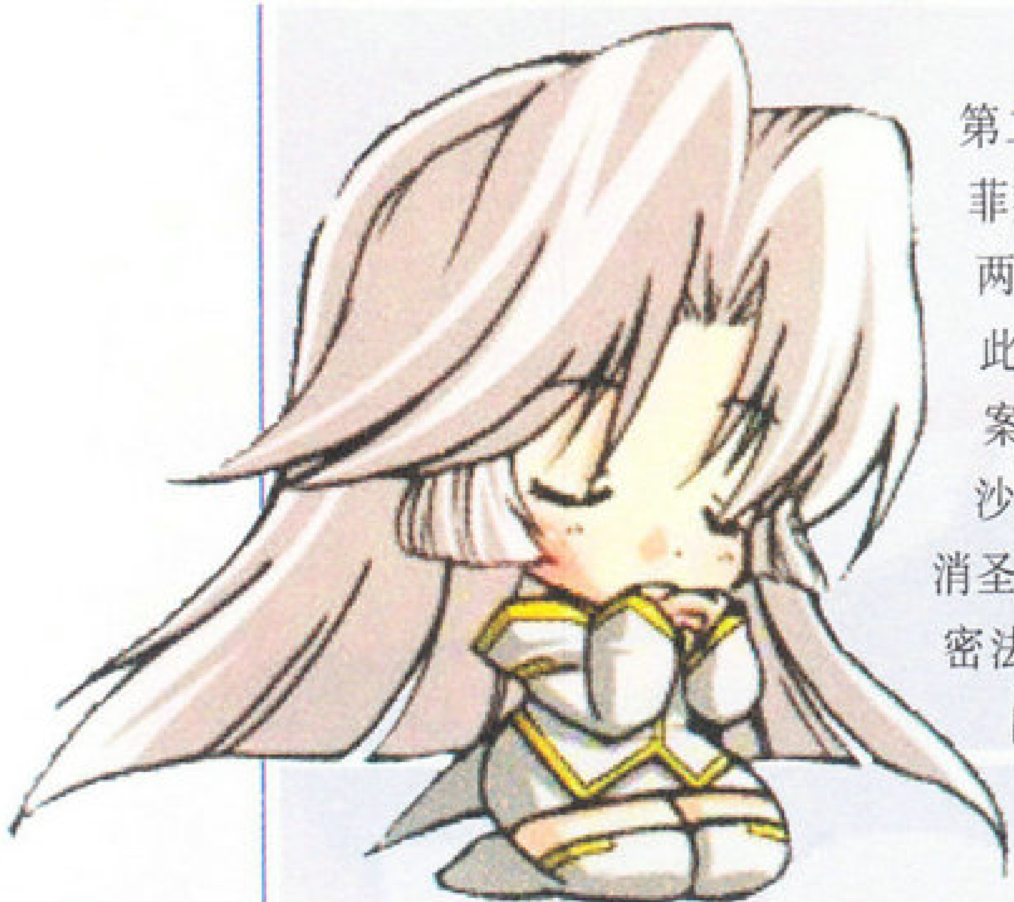
Battle60 熟悉的人

弗妮击倒众人后，凯琳不屈不饶的进行反抗，击败了巴弗冷之后，弗妮莫名其妙的扔下原罪徽章离开了。为了避免封印被再次解开，由安洁妮使用拉克西斯封印法封印了原罪徽章，大家返回辉煌殿。此后的故事就是我们在序章所知道的了。而今后的情节，要从圣焰王与冷夜王在沙达那会面开始。

攻略建议：奇迹之拳加上装备两个龙王之爪可以秒杀巴弗冷。



第五章 冰与火之战



原罪劫成功渡过后，大陆历 190 年残秋月第二个下午四时，圣焰王杰鲁斯以及雪狼王曼菲斯特会面于沙达那城花园。此时已经失踪两月的艾尔扎克突然出现，杀死了雪狼王。而此时的雪狼大军由于阴谋者提前告知，在血案发生的同时围困了沙达那城。雪狼军攻陷沙达那城，两国正式交战，而为了尽可能的抵消圣焰王国阴谋的影响，韩德王使用赤蝶族的密法，将义兄曼菲斯特的脸与自己对换，并亲自宣布自己的死因，与圣焰王国宣战。

Battle61 首度的交锋

两大王国开战后，蓝斯归队。此时的断罪之翼成员各奔东西，为各自的理念而战。此时的西撒接到了前往沙达那城打探的任务，但城中空无一人。在准备离开之时，受到了留下的九音的伏击。

攻略建议:西撒的剑舞连击可以破九音的必闪，而爱斯玲的科氏力狙击也同样好用。

Battle62 为何而战

Battle63 龙骨平原的激战

击败九音的伏兵后，西撒继续追击，在龙骨平原遭到大军阻挡后被迫退回。之后，趁九音离开修整，西撒又杀了个回马枪，一举拿下龙骨平原，打开了前进的屏障。而九音则退回了城。

攻略建议:此两战比较简单，战法大同小异。

Battle64 无奈的事实

在拿下沙达那城后，圣焰军向傲鲁萨突击，却遭到城中暴风雪魔法的打击，不得不退军。虽然此次落败，但西撒找到了破解的方法，就是通过地下水道袭击塔上的魔法师，破解暴风雪的发动。

攻略建议:此次战役是蓝斯长久离队的首次回归，相对于敌人的高等级，他的命中实在是太低，只有努力用功和 S/L 大法才能尽量提升他的等级。

Battle65 无法让步的死斗

Battle66 傲鲁萨之变

西撒和凯琳兵分两路攻击傲鲁萨。虽然把守地下水道的九音非常努力，但仍没能抵挡住西撒的强力攻击。艾尔扎克突入傲鲁萨，杀死魔法塔上的魔法师，并在拉法利翁的数万援军协助下，攻下了傲鲁萨城。但安洁妮为了阻挡圣焰军前进的步伐，发动终极禁咒。

攻略建议:这两场战役真的是没有什么难度，好好锻炼一下蓝斯的技能等级吧，在此几场战役后，蓝斯的下一次出现将是宿命的对决之战。

Battle67 雪狼崖的宿命之战

在雪狼崖之战中，乌德斯使用原罪徽章的力量全歼了冷夜军，而蓝斯也因阻止乌德斯的行为，被原罪徽章重伤，不得不随着凯琳回到圣都尼鲁接受治疗。而此时，圣焰方面却以为他失踪了。而赶到的西撒、帕鲁玛却被突然出现的雷菲娜使用原罪徽章之力重伤，被随后来到的九音救往冷夜都城雷那。

攻略建议:战斗比较简单，主要以提升蓝斯的职业等级为主，为最后之战作准备。

第六章 选择

战斗失利的圣焰军不得不选择了撤退，冷夜军兵不血刃收复傲鲁萨城。数日之后，西撒在雷那城中醒来。虽然冷夜王(韩德)有意挽留西撒，但他仍决定回到圣焰王国。而此时，将上次战争所有责任都推到艾尔扎克身上的圣焰王国，由希丝提娜开启了原罪徽章“驭兽”的力量，带领大批魔兽攻打冷夜王国。而艾尔扎克也被雷菲娜偷偷的放走了。

Battle68 战争的原因

为了抵抗圣焰军的入侵，九音和幽弥前往雪狼崖阻击雷菲娜的军队，而西撒也在冷夜王的拜托下前往救援。

攻略建议:在三回合后西撒、帕鲁玛出现，战斗会变成相对轻松，但有幽弥的猎鹰乱舞和九音的斗气掌之后，其实战斗也很简单。

Battle69 下水道防御战

大量的魔兽在原罪徽章的驱使下疯狂进攻冷夜，天才的帕鲁玛想出了利用傲鲁萨城中的魔法塔来消灭魔兽的方法，为了计划的顺利进行，西撒必须守好地下水道。

攻略建议：幽弥的猎鹰乱舞真的很好用，建议给她吃无序柠檬，保证她移动后能发出一次全体 200HITS 的全场攻击，而增加移动力可以依靠装备神行护身符来实现。

Battle70 追击

帕鲁玛利用元素转换魔法，将原本的暴风雪魔法转换成为对魔兽杀伤力极大的火焰风暴，乘胜追击，在龙骨平原消灭了圣焰王国最后的魔兽军团。

攻略建议:猎鹰乱舞真是王道。

Battle71 英雄雷欧哈特

圣焰军铩羽回国后，圣焰王诡计诱捕了艾尔扎克，并命令英雄雷欧哈特带领圣焰军全面进攻冷夜。

攻略建议:幽弥的猎鹰乱舞和九音的斗气掌，还有西撒的剑舞连击、回旋连舞击都能在此战中发挥很大作用。笔者曾经用回旋连舞击从乌德斯、拉法利翁、雷欧哈特身上偷到了勇者之证，具体是在谁身上，请大家多多尝试。

Battle72 最后的反击

攻略建议:同样是幽弥的猎鹰乱舞，帕鲁玛的火焰风暴，以及西撒的雷神断影斩的天下。

Battle73 父与子的对决

攻略建议:注意只要是击败了雷欧哈特就可以得到无序柠檬，一定要珍惜。

Battle74 妖魔之海的死神

西撒苦战的同时，凯琳穿越妖魔之海寻找英雄王的遗物——辉煌之炎，希望用这个治疗好蓝斯被原罪徽章重创的身体。在裘卡与死神贝莉卡的协助下，成功的取得了辉煌之炎。

攻略建议：神圣系攻击可以秒杀不死生物，利用武圣绝技快速击倒梦魇和贝莉卡，不要让她们有施展强力法术的机会。

Battle75 时间与空间的孤处

攻略建议:击败所有游荡在塔中的生物，就可以获得辉煌之炎，为加快前进速度可以使用凯琳的次元跃，而死神贝莉卡身上的装备“FY 工作服”可是最好的防具，别忘记拿到。

Battle76 努力的天才

成功获得辉煌之炎，回到尼鲁，却得知蓝斯为了获得复仇的支援，使用药物暂时遏制住自己的伤势，前往杰拿鲁城王国，希望利用比武胜利获得佣兵王的宝座。

攻略建议:装备两个龙王之爪的蓝斯，两下轰天碎龙击就可以击败乌德斯。

以下是剧情分歧点，如果没有完全触发 HAPPY ENDING 的所有条件，那么蓝斯会在使用原罪徽章的乌德斯的压迫下，使用辉煌之炎以求反击，但却发现自己居然不是英雄王的后代，无法使用拥有英雄王的血脉的人才能使用的辉煌之炎！绝望的蓝斯使用灾厄之炎的力量，变成了赤目鬼王，击碎了乌德斯的原罪徽章，并最终杀死了乌德斯，成为了佣兵王。最终，西撒回到了自己的领地，凯琳回到了尼鲁，没人揭露弗妮的阴谋，BAD ENDING。

如果先前触发了所有的条件，将进入 HAPPY ENDING，在蓝斯使用灾厄之炎的力量击碎原罪徽章后，此时的他要杀死乌德斯，然而凯琳耗尽了全身的力量承受了五次足以毁天灭地的打击后，蓝斯终于清醒。此时，弗妮出现，原来她就是爱西亚，此时已知道了她全部的阴谋！大家与弗妮展开了最后一战。

Battle77 罪与罚的镇魂歌

攻略建议：七个人在这么狭窄的场地中殴三个“人”，什么猎鹰乱舞、火焰风暴、雷神断影斩、苍天之拳、噬神断、八方奥义、鬼邪灭杀都使上吧。

弗妮的力量是不可小视的，最后她使用原罪徽章——噬魂将大家的体力全部吸走，而凯琳选择了使用大封印法术与她对抗。最后，弗妮败在自己创造的大封印法术之下，而主角们也在此后找到了各自的归宿：西撒回到圣亚里昂，留住九音当上了逍遥领主，帕鲁玛和卡法利翁辅佐他，而爱斯玲选择了继续回到断罪之翼锻炼，凯琳和蓝斯走到了一起，同雪拉、幽弥、乌德斯等人前往未知的旅程。



HAPPY ENDING。■



04 colin mcrae rally 科林麦克雷拉力04

新人操作指南

文/喜洋洋

众所周知,"科林麦克雷拉力"系列是欧洲产赛车游戏中知名度最高的作品之一,游戏以其独特的逼真度以及专业性赢得的广大专业赛车玩家的好评,与一般的赛车类游戏相比,《科林麦克雷拉力04》讲究更多的则是它的专业性,所以很多新手在接触到游戏的时候,感觉到有些无从下手,所以我们在这里把《科林麦克雷拉力04》的一些基本设置以及游戏的操作方法介绍给大家,希望能给大家起到一定的帮助。

赛前准备篇

在《科林麦克雷拉力04》中,有下面的几种赛车跟一些基本的设置需要大家了解一下,如果你不了解这些基础的东西,上路是很危险地!首先在《科林麦克雷拉力04》有这样四种类型的车。

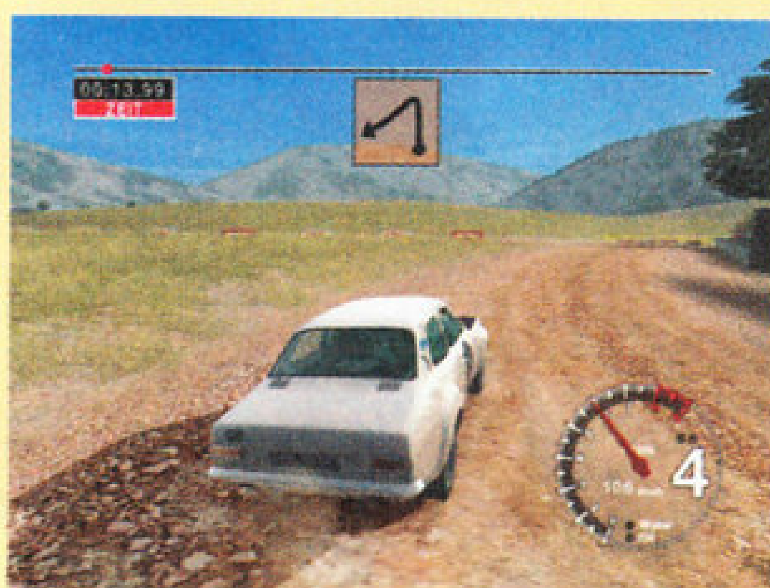
4WD:四轮驱动赛车。大多数现代拉力赛车的驱动方式,四轮驱动马力大,加速和极速快,但稳定性欠缺,不容易上手。

2WD:二轮驱动,游戏中此组别为前驱车。前驱车稳定性好,容易控制,但马力不大造成提速和极速不佳,同时入弯易出现转向不足的情况。

Group B:B组赛车。80年代的经典拉力赛车,属于隐藏车系,通关或输入作弊码后激活,这类车速度极快,操控过于灵活,在现实中由于驾驶危险性过大,已经被全面禁止使用。

Expert:专业组赛车。顾名思义,现实生活中的WRC专业赛车,必须用Advance难度通关才能驾驶。





除了赛车有这么详细的分类以外,游戏中的每种赛车还有三种不同的换挡模式,大家要了解一下,这三种档位分别为:auto(自动档)、semi-auto(半自动档,手动/自动换档并存,自动部分反应较慢)以及manual(手动档)。默认是自动档,手动则更需技术,建议初玩的玩家不用更改,使用自动档。选择好车辆类型、再次输入玩家姓名,选择国籍,设定了车辆换档方式后,即可进入赛前准备。

在赛前准备的画面中,除了Race用来开始比赛外,其他选项我们也来熟悉一下:

car setup/车辆设置。具体设置车辆的性能细节。具体说明见下文。

shake down/试跑。在设置好车辆后,可以用试跑来感觉车辆调整效果。试跑赛道基本囊括比赛赛道主要路面信息。

upgrade/升级配件。在冠军赛事中通过测试获得了奖赏的配件后,可以用来升级自己的爱车。

stage 1/2/… 查看第1、2…分赛段的赛道信息。

在操控方面,游戏采用三种不同的控制方式,一种是用键盘控制,一种是操作手柄,另外是用驾驶方向盘控制。因为车在拐弯的时候很难控制,所以用键盘控制的话比较不容易。而用操作手柄或者方向盘相对来说会好用一点,至少你还不至于被搞的手忙脚乱,无所适从。如果用方向盘控制的话,可能会更真实些。

游戏术语篇

做好了赛前的准备以后,让我们再来了解一下游戏中的一些术语,在《科林麦克雷04》中,领航员会在不同的路段报告给你相应的路书,或许你可能因为它的唧唧歪歪已经把他关闭了?但是,为了成为一代高手,你必须学会听路书。其中的语音提示包含了绝大多数的赛道路况。在没有地图的拉力赛程中,这是为我们指引方向的唯一依靠。而从路书的出现,我们也可以看出《科林麦克雷拉力04》的专业!好了,下面就让我们了解一下这些术语:





距离：在《科林麦克雷拉力 04》中，领航员报出的距离是以英尺为单位的。但是这一数值并不精确。通常，领航员只会报出两种距离“fifty”(50)或者“hundred”(100)，你可以将其理解为“短”和“长”。如果你听见这种提示。意味着你应该调整赛车的状态为下一个弯道做好准备。

方向：基本的方向很简单。只分为“Left”(左)和“right”(右)两种。同时会配以建议的挡位(例如“Four Right”即代表四档右转)。然而，要注意两点：第一，如果领航员报的是“Six Left”(6 档左转)，并不一定时要求你必须采用六档，而是尽可能快的通过。而低档却不是如此，如果说你在 6 档时遇到了一个 2 档弯，你必须迅速的刹车，把速度和挡位降下来，否则将会付出惨重代价！

And 和 Into：And 和 Into 代表连续出现的路况。相对而言，And 更为常用，且发音容易。但对于一些特殊场合。Into 仍然发挥重要作用。或者说，Into 比 And 更危险。

Care 和 Caution：Care 和 Caution 均表示警告。指出前方路面的危险程度。例如前方的大石，悬崖以及一些路面变化的潜在危险。Care 相对常用，起提示作用。而 Caution 语气相对 Care 更重，同样 Caution 比 Care 更危险，也意味着对付 Caution，你必须选择减速。

Cut 和 Dont Cut：Cut 和 Dont Cut 刚好相反。Cut 表示前方的弯道存在捷径，同时并不会对车辆造成损害。而 Dont Cut 是所有领航语句中最重要的提示之一，这意味着你必须从赛道上通过前方弯道。赛道的弯内可能含有阻碍行近的灌木、碎石堆，甚至是根本无法通过的岩石、树木、悬崖等等。同时，Dont Cut 多和发夹弯、S 弯同时出现。

Hairpin 和 Tightens：Hairpin，发夹弯，通常的报法是“Hairpin Left/Right”。一般表示 U 型弯，弯道较急。Tightens 即收缩弯。弯道的半径会随着弯道越来越小。呈收缩状态。需要均匀的减速才能安全通过。这两种弯道都属于高难度型。所以学会减速是唯一的手段。

Jump：跳跃，很酷。

OutSide：保持在路面的某一侧，以避开障碍物或危险。同样，InSide 和 OutSide 表示赛车在弯道中应该处于的位置。InSide 贴近弯心，OutSide 反之。例如“Rock，Inside”，其实是说，在弯道的外侧有岩石。所以需要把赛车保持在赛道内侧。

Long/VeryLong 和 Straight：Long/VeryLong 表示路况为一个持续变化的过程，例如长距离的弯道，通常表示单一方向。同时也包含了一些暗示。例如收缩弯。而 Straight 也表示较长的道路变化过程，但通常是指连续的小弯道。通过的方法是直接从弯道中间穿过，以直线获得较高的速度。

Opens 和 Narrows：代表着道路的走向。Opens 表示赛道渐宽。当然也会产生更大的加速空间。提早进入加速状态。而 Narrows 刚好相反，赛道的走向为缩紧。需要减速。注意弯道走向。





操控练习篇



众所周知，“科林麦克雷”系列是一个相对强调真实性的拉力赛游戏。正是因为追求拟真度，才使得游戏上手有些难度。可不管怎么说，熟练的控制赛车是走向冠军的必备条件。因此，我们必须想办法来适应高拟真度带来的高操作要求。

《科林麦克雷拉力 04》支持多种类型的游戏控制设备。但总体而言，《科林麦克雷拉力 04》对于操控设备的反应是相当的灵敏。在这里我们至少有两种方案能够迅速提高我们的驾驶水平。一种是专攻型，一种是循序渐进性。就结果而言，两种方法是差不多的。

专攻型很好理解，选择一辆你感觉最适应的赛车，性能当然要相对可以，不然训练就起不到作用了。然后，再选择一条难度中等偏上，长距离赛道进行反复的训练。等一条赛道练熟练以后，再换一条其它类型的赛道，注意，难度不可以降低，长度也不可以缩短。继续练习，等几种赛道都练习了一遍之后。相信水平的提高也是在意料之中的了。从优点上来说，这种方法节省时间，但比较枯燥。推荐的训练路线：车辆可以在雪铁龙塞纳(Xsara)、福特焦点(Focus)、以及三菱兰瑟 EVO7(Lancer EVO 7)和富士翼豹 WRX(Impreza WRX)中选择。赛道宜选择整个游戏中难度最高的一部分练习。首推是英格兰，路面由 Mud、Gravel、Tomac 混合而成，且湿滑程度不一。等到攻克英格兰后应转战瑞典，瑞典赛道全部由 Snow 和 Ice 构成，对刹车的把握要求非常高。接着是芬兰，芬兰的高速 Gravel 碎石路面是对高速驾驶的完美考验。最后是日本。日本站的路面均为 Tomac 沥青路面，但是由于部分地段下雨，且弯道多而杂，能够把反应速度和对沥青路面的适应能力向上提。

再来看循序渐进型。和专攻型确定赛车和赛道不同，渐进型是从难度最低的开始入手，逐渐提高难度，最终提高驾驶水平。这种方法相对前者，时间会多花不少，但趣味程度会上升，不会有为练习而练习的感觉，属于“快乐拉力训练法”。推荐的训练方法是从最容易控制的赛车和难度最低的赛道开始。无论是现实中还是游戏里，FWD(前轮驱动)的赛车总是最容易控制的，因此，我们的首选自然是雪铁龙 Xsano，而赛道可以选择从西班牙或者是从美国开始，西班牙完全是 Tomac 赛道。等到跑遍所有赛道之后，应改用操控难度更大的赛车，再来练习。时间长了，水平的提高自然是水到渠成。



除此以外，一些驾驶上的小提示也需要牢记在心：

1、时刻注意自己的车速。

2、“6”或者“5”档弯，通常不需要减速。

3、“2”或是发夹弯，请务必刹车，认真对待。

4、“3”或“4”档弯是否减速应按情况决定，但减速通过，保全赛车永远都不是坏事。

5、在大俯仰角的路面上应当把弯度的难度提高一档对待。尤其下坡，非常危险。

6、相对屏幕上的提示和领航员，远眺依旧非常重要，预知赛道有益无害。

7、务必全神贯注与赛道和领航提示。连续的弯道使你无法看见出弯的情形，抬头看提示决非聪明之举。

8、尽量不要做起跳高，飞行远的跳跃。虽然很酷，但脱离赛道的代价你支付不起。

9、千万不可以用错轮胎。每组弯道“秒”级的差距，会在拉力的终点处使你颜面扫地。

10、保护好你的赛车，三轮车绝对无法完成艰苦卓绝的拉力赛事。

对于游戏的操控方面，大家还需要多多练习，否则光熟读攻略，也只能算是纸上谈兵。最后祝愿所有的《科林麦克雷拉力 04》新人都好好练车，天天向上，登上冠军的领奖台。■

盛大网络 春雷行动



盛大密宝相关介绍：

- 彻底解决网游密码丢失问题。采用动态密码认证技术的游戏帐号。
- 为您提供银行、金融级的安全保证，全面保障帐号安全。

傳奇世界 The world Of legend woool.poptang.com

热血傳奇 mir2.poptang.com

请登陆woool.poptang.com网站进入领奖页面，输入以下编号28488，便有机会获得随机大奖。

盛大新年礼品清单

礼品一



12项新春活动

12项新春活动大奖送不停！

活动时间：2月1日－2月15日

礼品二



385位客服人员

手工为您提供模糊查询，密宝为您解除后顾之忧！

活动时间：2月1日－3月1日

礼品三



1 把 屠 龙 刀

全服活动，每位沙城城主1把屠龙刀！

活动时间：2月8日

SHANDA NETWORKING
盛大网络



数码相机



MP3



手机

4999现金

(总价值100万)

★ **参与方式:**

1、拥有盛大密宝并绑定盛大游戏帐号(《热血传奇》或《传奇世界》)。

2、用盛大密宝绑定的游戏帐号登陆《热血传奇》或《传奇世界》。

3、在活动当天从使用密宝认证登陆过游戏的玩家中抽出幸运中奖者。

★ **奖品设置:**

1、新春回馈:

2005年2月1日——2005年2月28日,每天在"使用密宝验证登陆游戏的帐号"中抽取8个,可以获得数码相机一部或相同价值奖品一件。

2、现金巨奖:

2005年2月1日——2005年2月28日,每天在"使用密宝验证登陆游戏的帐号"中抽取一名幸运玩家,送出4999元现金大奖。

3、全年大奖:

2005年3月1日——2005年12月31日,每天在使用密宝验证登陆游戏的帐号中抽取1名送出价值500元的奖品,每周抽出一名4999元的现金大奖。

本活动解释权归盛大网络所有!

礼品四



2000万元免费卡

2000万元免费新手充值卡倾情赠送,新手40级后再送神秘大奖。

活动时间:1月27日开始

礼品五



传世1.73贺岁版

新增封号系统、摆摊系统、千年恶魔重生、十大套装革命性登场……

活动时间:1月28日

礼品六



传奇1.80贺岁版

沉寂两年,重拳出击,热血传奇1.80贺岁版即将让你再次体验震撼的惊喜。

即将推出



亚历山大大帝 Alexander

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能（注意区分字母大小写）：

babki	各项资源增加50000
viewall	地图全开
qwe	开启单位直接创建功能，按【P】键开启选择窗口
VICTORY	当前任务立即获胜

〖测试：有效 PAGAN 提供 A〗

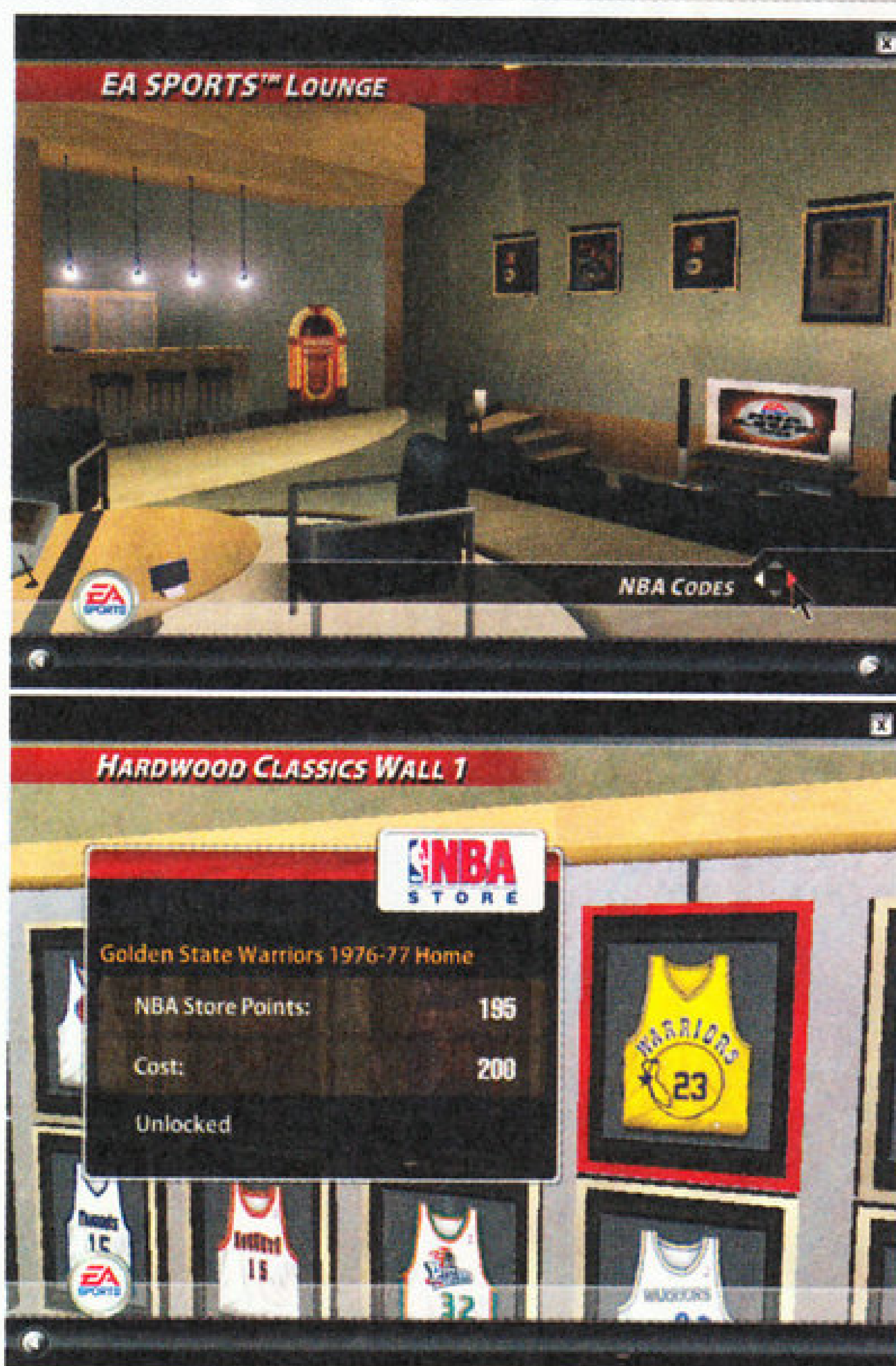


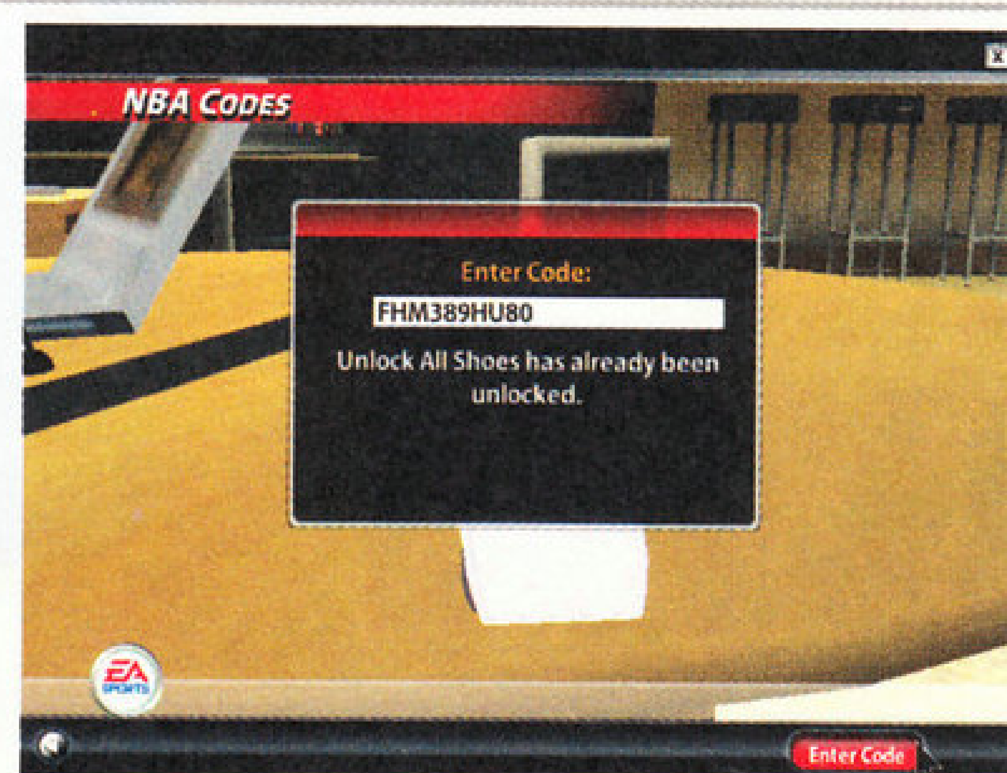
NBA Live 2005

从游戏主菜单依次选择My NBA LIVE / EA SPORTS Lounge / NBA·Codes进入代码输入窗口，输入下列代码获得相应功能（注意字母全部大写，输入正确会有提示）：

PRYI234N0B	开放所有Hardwood Classics球衣
FHM389HU80	开放所有球鞋
1NVDR89ER2	开放所有球队物品
1KENZ023XZ	开放Zoom LeBron II球鞋
YISS55CZ0E	获得50000王朝点数
XVLID9895V	获得Air Unlimited球鞋
09B4ADF90P	获得BG Rollout球鞋
VNBA60230T	获得Huarache 2K4球鞋
23B8HDFCBJ	获得Nike Shox Elite球鞋
234SDJF9W4	获得Zoom Generation Low球鞋
HDI834NN9N	获得Atlanta Hawks轮换球衣
XCV43MGMDS	获得Boston Celtics轮换球衣
AAPSEUD09U	获得Dallas Mavericks轮换球衣
NAVNY29548	获得State Warriors轮换球衣
JRE7H4D90F	获得New Orleans Hornets轮换球衣
JRE7H4D9WH	获得New Orleans Hornets新客场球衣
BHD87YY27Q	获得Seattle Supersonics轮换球衣

〖测试：有效 PAGAN A〗







〖测试：有效〗经编辑部实际测试通过
〖测试：NA〗未经编辑部测试

不朽之都：尼罗河的儿女 Immortal Cities: Children of the Nile

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能（对建筑物起作用的代码要求事先选中目标，然后再输入代码，且只对单一选中目标发生作用；针对单一任务的秘技代码使用后会在该战役总结画面中显示"cheated"字样）：

Amun	显示所有可用代码
Set	当前任务立即落败
Hapi	恢复所有单位的生命值至最大
Horus	开关自由宫殿升级模式
Anubis	清除地图上的自然物件
Ma'at	按收获方式重新分配食物
Osiris	为选定建筑填满其所有资源
Ptah # #	为选定建筑增加指定类型#的资源，不指定第二个#数量则加至最大值
Bast # #	为选定建筑创建存储区并填入指定类型#的资源，不指定第二个#数量则加至最大值
Isis # #	移除选定建筑指定类型#的资源，不指定第二个#数量则移除所有
Hathor #	将视角移动至指定单位代码#处
Hathor X #	将视角移动至指定玩家X的单位代码#处
Ra #	为宫殿增加使节，受限于威望
Sobek X	不加参数则清除一户的存货，X为Goods则清除货品，X为Food则清除食物
Worship X Y	将视角移动至指定(X,Y)坐标处

游戏中的资源代码如下：

2 Wheat
3 Wood, Acacia
4 Block, Fine Limestone
5 Gold
6 Bricks (straw)
7 Block, Limestone
9 Reeds (papyrus)
10 Clay
11 Straw
14 Emeralds
15 Flax
16 Copper
17 Tin
18 Kohl
19 Oil



22 Henna
23 Barley
24 Lettuce
25 Onions
26 xBeef
27 Fish
28 Fowl
29 Grapes
30 Pomegranates
32 Dates
33 Rushes
34 Leather
35 Quartz
36 Turquoise
37 Flowers
39 Mats, Rushes
40 Baskets, Rushes
41 Pottery
42 Linen
43 Cosmetics, Kohl
44 Perfume, Henna
45 Sandals, Rush
46 Papyrus
47 Sculpture, Clay
48 Jewelry (emerald)
49 Furniture, Reeds
50 Incense
51 Spices
52 Monkeys
53 Furs
55 Armor
57 Jewelry (turquoise)
58 Furniture, Acacia
59 Sculpture, Basalt
60 Jewelry (faience)
61 Kopesh
62 Weapons
63 Bricks (reeds)
64 Bricks (rushes)
65 Jewelry (gold)
66 Bread (barley)
67 Wine (date)
68 Wine (pomegranate)
69 Wine (fig)
70 Beer
71 Bread (wheat)
72 Jewelry (turquoise&emerald)
73 Myrrh
74 Mats, Reeds
75 Baskets, Reeds
76 Perfume, Flowers
77 Perfume, Myrrh
78 Cosmetics, Henna
79 Chariot
80 Generic Food
81 Stele, Granite, Small
82 Statue, Basalt, Large
83 Statue, Basalt, Small
84 Stele, Granite, Large
86 Wood, Cedar
87 Furniture, Cedar
88 Sculpture, Bronze
89 Cosmetics, Copper
90 Sandals, Leather
91 Fruit Tree
92 Obelisk, Small
94 Obelisk, Large
95 Ship
96 Sandals, Leather and Rush
97 Jewelry (turquoise&gold)
98 Jewelry (emerald&gold)
99 Jewelry (turquoise&emerald&gold)
100 Sculpture, Copper
101 Sculpture, Tin
102 Cosmetics, Copper, Henna and Kohl

〖测试：有效 PAGAN A〗



洛奇 mabinogi
步步跟我走——《洛奇》上手指南

《洛奇》是一款以玩家在游戏中的人生成长和社会经历为主的网络游戏，不是纯粹的练级打宝，因此，相较于其它韩国网络游戏，《洛奇》的上手可能稍显复杂。为了帮助各位玩家进入游戏后能快速上手，笔者在这里分享一下自己的若干经验。希望这篇指南能够让更多的人熟悉《洛奇》，喜欢《洛奇》！

一步走：出生

创建人物，也就是让自己在游戏中出生，这个步骤虽然简单，但在《洛奇》中却有一点需要注意，这就是“起始年龄”。

你可以选择的年龄阶段在10岁—17岁之间，外形上，不同的年龄有着不同的样貌特征；能力属性上，年龄越小能力就越低，不过随年龄而增长的属性点则会比较多。在《洛奇》的人物属性中，有一项非常关键的数值——AP值（升级技能时所需的点数），年龄的增长也是影响这个数值的四大因素之一。起始年龄为10岁的玩家有0点AP，17岁的玩家有7点AP，到了25岁就会停止增加。通过计算，我们可以知道起始年龄为10岁的玩家一共可以获得38点AP，而17岁的玩家只能获得12点AP。所以，在出生方面，最重要的事情是计划好自己的起始年龄。

外貌设置方面，玩家可以根据自己的喜好来选择。游戏中有非常丰富的选项，除了性别、男女可以选择









外，发型、头发颜色、人物皮肤颜色、眼睛种类、眼睛颜色、嘴部表情都有许多可选类型。例如发型有28种，头发颜色、肤色、眼睛各有12种，眼睛颜色有13种，嘴部表情有11种，算下来总共有一亿八千四百五十万以上的组合，所以游戏中很少会有完全相同的人物，玩家不难创造出自己心仪的角色。

二步走：生活

选择创建好的角色，进入游戏，你首先遇见的人物是NPC娜儿。和娜儿对话，走入“爱琳的世界”，到达新手村“迪尔科内尔”。作为新手，你首先需要熟悉一下这里的环境。

由于《洛奇》是一款模拟生活的游戏，所以游戏世界中的许多物品不仅仅是摆设。比如树丛，摇动树木可能会有野果、树枝掉下来，野果可以吃，树枝可以生火。同样，还有许多东西也可以尝试去摆弄一下，没准就会掉落出什么物品来。另一些道具，比如篱笆和栅栏，也是真实有用的，遇见这些障碍物一定要绕行，否则会撞在上面弄个鼻青脸肿。这些细节都是新手们需要注意的哦！

其次，游戏中的人物会有饥饿度。民以食为天，人物的饥饿度最低只能下降到50%，不及时补充食物可是会饿死人的哦。食物有很多种，肉类、面包、水果等等，最容易得到的是鸡蛋，而且是免费的。新手一定要记得去找鸡蛋，吃不完也可以卖掉。由于鸡蛋是易碎品，所以要尽快处理。

除了吃之外，当然还得干活。如果是战士，打怪就是主要的工作，吟游诗人的主要工作则类似于现实生活中的音乐家，大家各司其职。不过其中有一项工作是所有玩家都可以做的，那就是完成任务。《洛奇》中的任务分为系统任务、领取任务和购买任务三种。新手可以接到新手任务，完成任务的过程中能学到许多基本技能，完成后也能获得相当丰厚的报酬，所以新手们千万要记得多做任务。新手任务是玩家进入系统后会自动接到的，不必为找不到NPC而犯愁。至于领取任务，是熟悉地形之后的打工赚钱之路。最佳的打工路线是：治疗所—杂货店—牧场—旅馆—食品店—武器店—（教堂）。想努力赚钱的新手可要加油哦！

三步走：成长

有了一定的生活经历后，成长是玩家必然会面对的话题。游戏中，每个游戏人物都有一个成长的过程，这个过程玩家是可以自定的。

丰富的游戏技能令游戏中的职业也是五花八门。按照战斗技能来分，战士、魔法师和弓箭手是主要的流派，其中魔法技能又有更详细的分类，例如火箭术、冰箭术、雷箭术、治疗术和冥思。按照生活技能来分，有纺织、衣服制作和冶炼，另外还有一个独特的音乐分类。

不同的职业对人物的基本属性有不同的要求，力量、智力、敏捷、意志和幸运，这些点数该如何分配呢？对于战斗类职业来说，战士对力量的要求是显而易见的，法师需要智力，弓箭手则需要敏捷。对于生活技能类职业和音乐类职业来说，意志和幸运显得更为重要。■





航海世纪 VOYAGE CENTURY

探险家发现指南

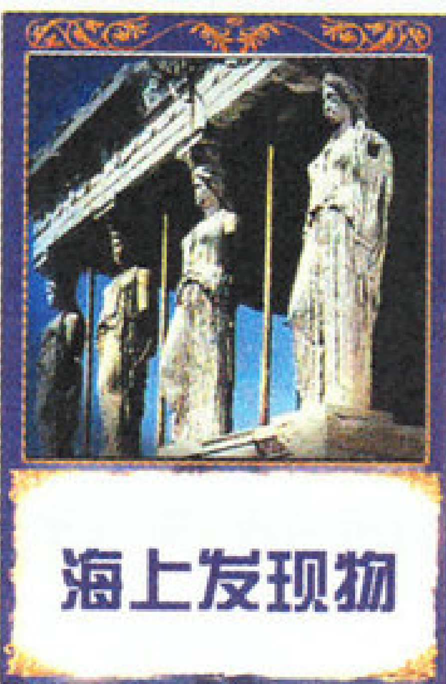
文/算盘子

在充满希望与激情的航海世纪里，为了到达梦想中的东方，各式各样的人开始扬帆远航。最终是谁能够青史留名？不是富可敌国的商人，不是天下无敌的军人，也不是位高权重的王候，而是伟大的探险家！迪亚士、达伽马、哥伦布、麦哲伦……踏着英雄的足迹，新一代的探险家们在《航海世纪》里开始了自己的远征。探险家在游戏中的主要工作就是穿洋过海，到处去寻找发现遗迹、动物、植物，为了让大家更好的探索，我们把世界各地发现物详细介绍给有志探险的人们。



各个城市或是冒险岛（或是海盗岛）只要有沙滩的，就会定时刷出贝壳来，而在近海也可以通过打鱼捕捞到相应的贝壳。贝壳是发现物之一，可以拿去鉴定。同时通过玩家之间交易的贝壳也可以直接鉴定。贝壳的分布见表。

一级贝壳	
万宝螺	西西里海滩
鹦鹉螺	的黎波里/阿尔及尔/伊斯/热那亚
透孔螺	亚历山大
大星笠螺	雅典
二级贝壳	
朱红笠螺	的黎波里
南极笠螺	雅典/巴塞罗那
交织钟螺	威尼斯/亚历山大
虎斑钟螺	威尼斯
玫瑰底钟螺	马德拉
三级贝壳	
银口蝾螺	赛维利亚/里斯本
红斑钟螺	热那亚/拉斯帕玛斯
星螺	赛维利亚
马蹄钟螺	里斯本
夜光蝾螺	圣玛利亚岛海滩
四级贝壳	
雉螺	奥斯陆/汉堡/莫桑比克/摩加迪修 苏伊士/亚丁
向日葵星螺	拉斯帕玛斯/马德拉
五级贝壳	
缀壳螺	阿克拉/达喀尔/波尔多/阿姆斯特丹 斯德哥尔摩
扶轮螺	雷克雅未克/伦敦/开普敦/罗安达
绮狮螺	直沽
紫袖凤凰螺	直沽
六级贝壳	
雄鸡凤凰螺	江户
水字螺	泉州/长崎
七级贝壳	
火焰唐冠螺	泉州/长崎/土伦
八级贝壳	
花点鹑螺	江户
褐带鹑螺	波尔多/阿姆斯特丹/斯德哥尔摩
侏儒唐冠螺	巴士拉/孟买/马斯喀特
小楷杷螺	伦敦/雷克雅未克
九级贝壳	
法螺	孟买/锡兰
角法螺	亚丁/苏伊士/摩加迪修
褐法螺	罗安达/阿克拉/达喀尔
黑齿法螺	汉堡/奥斯陆
十级贝壳	
毛法螺	土伦/三堡垄/马六甲
三翼芭蕉螺	三堡垄/马六甲/锡兰
鹈头骨螺	莫桑比克/开普敦



当你开船经过某一地方时，有时会看到闪光之处，这就说明在那里进行探索的话，就有可能找到海上发现物。招满水手（探索是要消耗水手的），带上半船的给养（可以多在海上停留几天），不要带交易品（有了交易品海盗会来找你玩的），看到闪光点马上降帆到最小，然后就在闪光的地方进行探索了。每 10 秒左右会自动探索一次，这时会发现各种事件，如水手死亡、受伤、加入，得到给养等等，只要探索的地点正确，就有可能找到发现物。如果找错位置的话，系统会在大约 10 次的探索后给出提示，叫玩家换个地方试试。

闪光点的出现也是要看时机的，有时几个闪光点会重合在一起，有时白天经过时没看到闪光，晚上回来时却发现了，这就需要玩家多多寻找了，不妨来回多走几次。如今开放的海上发现物有上千个，不过也只能一级级的探索，机动等级在 10 级以下时只能找到 1 级发现物，机动 10~19 级时就能看到 2 级发现物的闪光了，以此类推。对了，出海时记得装备好相应的望远镜，不然就算达到等级也找不到相应的发现物。具体的海上发现物见附表。由于发现物实在是太多了，而且游戏还在不停的更新与调整，还要请玩家自行补充与修正。



陆地发现物分植物、动物和攻击性 NPC，可以在各地郊外发现。在郊外的怪物除了出生地的几种小动物外，从领头羊开始打死后会随机得到相应的鉴定物品，可以用回去发布，越高级的怪物，发现物的等级也越高。所以探索家不仅需要在海上进行探索活动，陆战也要有实力，才能进行相应的探索。植物只要发现并带一个回去鉴定即可，注意一定要自己找到的，买来是无法鉴定的！植物发现表如下：

地点	发现植物
亚历山大	2 级毒蘑菇
威尼斯	3 级神圣果
阿尔级尔	4 级回神叶
塞维利亚	5 级咖啡
三堡垄	4 级西洋参，4 级灵芝，5 级嗜血花

发现物列表

1 级发现物			
探索区域	发现物	具体坐标	
雅典附近	奥林匹亚	231.3	273.5
	阿波罗神殿	230.0	266.1
	德罗特宁霍姆王宫	224.1	265.9
	白蚁	315.9	243.4
	罗德斯岛巨像遗址	220.8	261.3
	花海鳝	240.1	248.4
	坚鸟	139.5	344.9
	欧洲赤松	222.2	242.2
黑海	地钱	445.2	333.5
	穿山甲	515.0	352.8
贝鲁特附近	阿勒颇古城	414.7	153.5
	卡巴斯古城	422.2	168.1
	蜗牛	382.4	234.1
	丁香	402.3	139.5
亚历山大附近	阿布辛拜勒神庙	351.6	148.1
	哈谢晋苏	366.8	149.5
	底比斯古城	346.5	150.1
	双峰骆驼	333.0	150.1
北非沿海	黑犀	231.1	156.7
	非洲象	216.5	157.4
	长颈鹿	150.6	126.1
	白犀	110.6	144.2
	非洲鸵鸟	106.3	148.1
的黎波里附近	狒狒	15.0	252.0
	貂羚	3.9	201.9
	阿尔及利亚鸟	27.4	180.5
热那亚附近	维苏威火山	86.5	271.8
	比萨斜塔	88.8	305.0
	埃斯里森威尔特洞穴	24.4	370.8
	紫罗兰	107.4	266.8

巴塞罗那附近	阿米塔拉米洞	168.8	287.4
	奥弗捏火山	103.2	345.1
阿尔及尔附近	大猩猩	113.0	247.0
	亨式瞪羚	17.0	260.7
里斯本附近	托马尔修道院	326.7	260.2
波尔多附近	亚眠大教堂	198.7	422.5
	大天命神庙	219.6	456.1
	欧洲砺鹊	251.5	372.0
阿姆斯特丹附近	风车	82.9	567.5
	亚琛大教堂	19.3	602.3
伦敦附近	火炬松	157.5	540.4
	巨人岬	158.1	544.6
	蟑螂	273.8	541.5
达喀尔附近	黑斑牛羚	452.0	156.0
	跳羚	439.7	4.0
西非	百岁兰	447.0	93.3
	光棍树	322.0	-149.0
	河马	333.0	-130.0
罗安达附近	大花草	49.2	503.8
孟买附近	东印度野猪	1007.3	103.8

2级发现物

探索区域	发现物	具体坐标	
雅典附近	三色堇	223.2	253.2
	欧洲伯劳	226.3	255.8
伊斯坦堡附近	博亚那教堂	306.9	307.6
	圣索菲亚大教堂	309.1	310.4
	蓝孔雀	441	220
	保加利亚玫瑰	304.9	306.7
贝鲁特附近	巴勒贝克	431.3	190.3
	安杰尔	383.2	136.4
	扶桑	399.8	137.3
	鸽子树	420.2	169.8
	帕温泉	404.4	220
亚历山大附近	非洲白犀牛	329.5	149.6
	龟背竹	315.4	153.6
	含羞草	303.3	158
	金合欢	291.3	157.6
	北非大羚羊	362.9	150.5
北非沿海	猴面包树	35.5	175.9
威尼斯附近	短命菊	119.6	292.7
	冬青	130.9	294.1
	欧洲角龟	88.6	385.9
	欧洲蟾	126.2	350
	顶果木	168.6	308.8
	欧洲沙鼠	58.1	407.3
	素馨	158.7	326.8
	丝兰	166.6	312.9
	睡莲	171.9	303
	雨燕	172.3	297.7
	水杉	179	289.1
热那亚附近	大卫	55.1	324.8
巴塞罗那附近	松鼠	119.6	323.1
	土拨鼠	143.1	306.3
马略卡岛附近	懒熊	127	294.1
阿尔及尔附近	非洲猎狗	190	220.4
塞维利亚附近	巨蟒	276	212
阿姆斯特丹	阿姆斯特丹信天翁	83.9	573
北极	麝牛	44.2	799.7
	北极熊	64.1	893.5
	北极燕鸥	37.5	867.7
	北极大海鸥	70.5	764.3
	北极狼	83.4	920.4
	北极狐	83.1	936.9
	北极露脊鲸	78.3.1	907.9
冰岛附近	白隼	475.1	821.9
达喀尔附近	安哥拉黑面羚羊	453.5	167.6
莫桑比克附近	安菲西厄特悬崖	491.8	644.4
阿克拉附近	长颌鱼	80.3	310.8

3级发现物

探索区域	发现物	具体坐标	
雅典附近	欧石楠	224.5	266.4
	生石花	243.8	214.1
	圣山阿索斯	235.1	262.8
	欧洲山毛榉	214.6	244.2
	地中海僧海豹	227.6	224.8
黑海	洞穴修道院	515.2	328.3
伊斯坦堡海峡	厄瑞克忒翁	303.3	325.4
贝鲁特附近	阿拉伯大羚羊	430.5	195
亚历山大附近	峰猴	-343.7	-150.5
	埃及眼镜蛇	341.8	150.9
	鳄鱼神庙	-315.4	-153.3
	变色蜥易	-369.7	-150.2
	扫尾豪猪	-380.2	-143.6
北非沿海	沙漠玫瑰	234	156
	芮氏铁木	243.1	153.5
	胡椒树	257	154.8
	红松	276.6	156.7
威尼斯附近	罗马竞技场	55.1	375.4
	欧洲野猪	151.3	334.3
	马鹿	163	320
	栓皮栎	182.2	281.4
	石榴	198.8	252.2
	绿啄木鸟	115.4	331.8
地中海	棕熊	55.2	-334.9
	穴兔	83.3	-344.5
	刺猬	99.7	-344.1
	布尔戈大教堂	118	-329.2
	松貂	121.1	322
里斯本附近	猫头鹰	314.5	309.9
	春塘萤虫	321.1	370.8
	大白鲨	363.5	296.5
波尔多附近	糖槭枫	196.9	399.8
	天堂鸟花	226.6	455.7
	小杜父鱼	223.1	408.7
	米切尔眼蝶	194	378.7
	欧洲砺鹊	251.5	372
阿姆斯特丹附近	阿姆斯德丹的堡垒	77.6	561.7
	巴黎圣母院	148.7	501.5
	郁金香	76.3	574.8
	欧洲七叶树	67.3	580
汉堡附近	雪松	20	639.7
	驼鹿	17	650
伦敦附近	海象	207.6	669.6
	达勒姆大教堂	157.5	555
	博马利斯城堡	178.8	623.6
	秃杉	272.6	542.7
	博因遗迹群	281.9	623.1
	望天树	216.2	552.7
奥斯陆附近	阿尔塔的岩石画	28.1	702.8
冰岛附近	斯特罗克尔间歇泉	467.3	813.9
西非	营冢鸟	320	320
	疣	261	320
	阿波美王宫	153.8	306.2
	西非竹芋	0	356.3
	橡胶树	5.6	379.4
	棕榈	-13.4	438.7
	椰枣	-30.9	452.4
	夜合花	-34.6	470
	法老的宫殿	352.2	-93.4
	丽鱼	123	344.4
开普敦附近	纳米布沙漠	172.3	987.3

4级发现物

探索区域	发现物	具体坐标	
黑海	巴格拉大教堂	508	361
	极乐鸟	487	374
雅典附近	灰雁	245	206
	阿提密丝神殿	231	256
	麋鹿	217	236
	欧洲圆鳍罗鱼	220	267
	珍珠鸡	167	311
亚历山大附近	小狐猴	331	148
	单峰骆驼	348	149
	非洲驯鹿	371	150
	尼罗河鳄	371	149
贝鲁特附近	彩绘教堂	387	134
威尼斯附近	南欧猞猁	48	397
	摩费伦羊	129	291
巴塞罗那附近	贝伦塔些	179	270
的黎波里附近	蜜灌	101	151
冰岛附近	苏尔特塞岛	479	848
北极	小天鹅	0.7	826

罗安达附近	南非小羚羊	34	678
莫桑比克附近	短穗竹	408	757
	短节百里香	414	743
	对节白蜡	411	800
	杜仲	422	711
	独叶草	475	677
	巨葡萄树	480	610
	鸡蛋果	492	641
	野水牛	486	623
	恩戈恩戈罗火山	476	569
	鸡蛋花	483	600
	白领白脸猴	485	488
亚丁附近	希巴姆古城	535	210
马斯喀特附近	拜赫莱要塞	788	9.4
	布哈拉	901	1.9
巴士拉附近	波斯波利斯	638	121
	大壁虎	657	111
孟买附近	黑叶猴	960	59
	印度貘	1007	104
	象岛石窟	1006	110
	白臀叶猴	1022	142
	白虎	1040	176
	猕猴	1051	194
锡兰附近	阿旎陀石窟	1128	210
	埃络拉神庙	1153	159
马达加斯加岛	老虎须	605	824
	琅琊榆	599	837
	蓝果杜鹃	577	834
	宽裂掌叶报春	562	840
	贝母	552	842
	巨苞岩鸟头	518	807
	青钱柳	626	756
	干果揽仁	618	776
	苞叶报春	521	828
	精河沙拐枣	526	781
	金钱槭	541	756
	坡垒	613	796
三堡垄附近	单性木兰垒	1567	558
马六甲附近	马来貘	1461	490
	冠斑犀鸟	1462	385
	绯胸鹦鹉	1513	458
	低地水牛	1514	467
	大斑灵猫	1501	439
	梅花鹿	1513	468
	古氏树袋鼠	1475	399
土伦附近	亚洲象	1578	226
	越南仰鼻猴	1575	128
	牙獐	1590	200
	眼睛猴	1569	233
	孟加拉虎	1555	238
	白唇鹿	1532	81
	白颊长臂猿	1528	61
	大天鹅	1780	236
海南岛附近	冬虫夏草	1582	66
	坡鹿	1597	88
台湾岛附近	黄腹角雉	1766	18
	矮牡丹	1752	6.7
	大叶山榄	1757	3.2
	凹叶厚朴	1776	21
	矮沙冬青	1783	10
	胀疮草	1733	105
	高山捕草虫	1796	104
	黄山独活	1791	117
	牛皮杜鹃	1753	82
	鲥	1739	96
	光叶珙桐	1783	187
	管萼山豆根	1780	158
	观光木	1784	125
	金叶含香	1794	140
泉州附近	中国大蝾螈	1748	38
	峨屏草	1757	55
	扬子鳄	1765	68
	桂林山水	1645	26
	甘草	1665	24
	金琥	1592	54
	箭毒木	1604	41
	鹅掌楸	1734	19
直沽附近	斑子麻黄	1759	252
	长白松	1780	313
	巨柏	1771	308
	小熊猫	1779	299
	蟹爪叶盾蕨	1783	241
	泰山	1782	244
	白鳍豚	1782	93
	爬树龙	1778	249
	长江三峡	1772	116
	百山组冷杉	1766	253
	青岩油杉	1744	243
	攀枝花苏铁	1737	239
	篦子三尖杉	1729	246
	帕米尔杨	1719	255
	桫椤	1772	227
	怒江挖耳草	1761	218
	扇蕨	1752	206
	鹿角蕨	1754	198
	连珠蕨	1759	167
	大鸨	1779	293
	红腹锦鸡	1748	284
	貂熊	1733	281
	长苞铁杉	1778	287
	金钱松	1799	285
汉城附近	长叶榧树	1817	265
	柔毛油杉	1815	262
	红豆杉	1818	253
	苏铁	1843	224
	黄枝油杉	1831	246
	旱地油杉	1840	256
	短叶黄杉	1841	239
	朝鲜崖柏	1851	217
西伯利亚附近	资源冷杉	1933	340
	雪豹	1954	347
	西伯利亚白鹤	2013	390
	西伯利亚云杉	2067	488
	兴凯湖松	2077	513
	油麦吊云杉	2099	497
长崎附近	丛林犬	1928	152
	丹顶鹤	1910	145
江户附近	富士山	2094	277

5级发现物			
探索区域	发现物	具体坐标	
欧洲	凡尔塞宫	220.9	455.5
	枫丹白露	212.8	454.9
	加尔桥	205.5	445.7
英伦半岛	圣基尔达岛	173.6	593.5
	汉德里安防御墙	160.3	585.6
奥斯陆	挪威的峡湾	35.6	648
	木条教堂	9.5	697.7
	古都吕贝克	29.4	701.4
东非	津巴布韦	411	751.6
	猎豹	624.5	290.7
阿拉伯半岛	太纳勒格太阳神	-794.6	37.9
	乌尔塔	614.8	-93.1
	摩亨约.达罗	-1060.6	214.1
锡兰岛	迦而特大佛	-1130	287
印度洋湾	加德满都谷地	-1190.1	70.5
马六甲半岛	攀牙湾	-1440.6	243.4
	大城	-1445	212.6
三保群岛	单性木兰	-1566.7	558.7
	大叶子	-1589.6	503.5
	灯笼花	-1550.2	500
	长里桑	-1610.6	418.1
	长柄双花木	-1595.8	389.1
	长瓣短株茶	-1586.1	367.1
	叶蓝	-1676.1	294.7
	大果假水晶兰	-1608.1	438.4
	大懒草	-1610.2	449.5
	大叶木兰	-1623.2	456
	大天鹅	-1780.7	236.9
菲律宾群岛	百合花杜鹃	-1739.9	178.6
	白梭梭	-1760.3	181.9
	百花蒿	-1781.3	171.1
	半日花	-1778.7	156.8
	麒麟陆龟	-1788.9	149
	伯乐树	-1786.5	88.4
	巧克力山丘	-1780.2	175.9

土伦地区	瓣鳞花	-1788.9	134.8
	宝华兰玉	-1784.4	125.5
	瘤鼻猴	-1589.5	59.7
	草苁蓉	-1540.6	95.1
	糙独活	-1536.5	87.2
	藏报春	-1536.5	87.2
	莫高窟	-1538.3	50.7
中国南海	金丝猴	-1589.5	59.7
	唇虾脊兰	-1569.2	81
	四爪陆龟	-1579	92.2
	黑麂	-1622.6	32.6
	九寨沟	-1739.5	-24.7
	马祖庙	-1729.2	-11.9
中国沿海	大倪	1761.5	169.2
	夫妻树	1749.5	45.5
	大熊猫	1770.6	123.1
	毛瓣木勺兰	1718	261.4
	羚	˙1762	59.6
	东方白鹤	1755.1	287.8
	长城	1765.8	298.5
	承德避暑山庄	1775.4	314.8
	东北虎	1788	280.6
	黑胫鹤	1788	280.6
	黄辟	1805.8	289
朝鲜半岛	华	1834.8	248.3
	胡杨	1850.5	194.1
	厚朴	1873.2	194.7
西伯利亚沿岸	峨眉光亮杜鹃	1896.5	229.7
	多苞棠本	1891.9	242.5
	大根兰	1878	269
	白蕙花	1871.2	296.1
	刺五加	1885.4	299.9
	西伯利亚红松	1911.1	314.6
	凹叶木兰	1977.4	328.6
	八角莲	1931.7	337.5
	西伯利亚冷衫	2056.8	478.2
日本长琦	红椿	1902.1	204.3
	金平氏冬青	1892.6	192.5
	连香书	1900.8	187.7
	流苏虾脊兰	1902.9	174.1
	莲叶铜	1898.3	161.1
	龙眼	1916.5	143.3
	领春木	1976.4	47.9
	红树	1916.3	209.6
	绿花的勺兰	1934.1	187.6
	栌菊木	1930.9	170
日本江户	贺兰女蒿	-1923.4	-210
	核桃	-1956.9	-239.9
	小花龙血树	-1965	-240.4
	合果木	-1976	-244.2
	刺参	-1987.2	-267.1
	此碧练	1999.6	-267.1
	川明参	-2022.9	-274.9
	秤锤树	-2041.1	-287.2
	沉水樟	-2068	-316.9
	长序榆	-2064.5	-294.1
	马蛋果	-1960.4	-219.2
	核桃楸	-1943.4	-215.3
	琉球狐蝠	-1946.5	-195.5
	古京都	-1980.6	-201.7
	翅果油树	-1992.5	-222.8
	姬路城堡	-2043.2	-243.6

6级发现物（部分）			
探索区域	发现物	具体坐标	
伊斯坦堡海峡	圣索菲亚大教堂	-312	-315
贝鲁特到伊斯坦堡的转角处	纹面腹蛇	-280	-286
贝鲁特附近	卡巴斯古城	-419	-159
亚历山大到贝鲁特的中间	卢克索神庙	-385	-135
的黎波里附近	阿尔及利亚鸭	-33	-177
的黎波里附近	喀尔寇阿内布匿陵墓	-4	-203
威尼斯去热那亚的转弯处	庞贝古城	-119	-296
巴塞罗那附近	萨拉曼卡古城	-140	-305
巴塞罗那往塞维利亚的路上	珊瑚	185	-263
波尔多附近	梭罗树	198	-375
阿姆斯特丹	卢浮宫	139	-507

■探险家小贴士之一：探险家该学点什么？



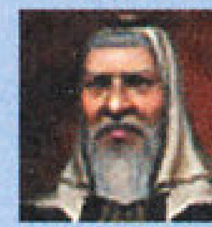
游戏规定，只有7种技能可以升到100级，其他技能最高只能到31级，而航海是必能升到100级的技能，这样，就只有6项技能可选。探险和陆战有很大的关系，一些陆地的发现物必须打败高级怪物后才能拿到相关鉴定物（如羊角、狼牙），所以陆战中的四种武器的一种和徒手必须选择，个人建议是学刀，用刀能加额外防御力，攻击力和命中率也是中上。其他技能方面，个人建议选择口才（买卖高级货发大财）、海战（升级机动船需要一定的海战技能）、制船（等级越高，修船效率越高），还有一个，留着慢慢再说，谁知道以后更新里有什么调整呢？其他技术31级就够用，如砍树和挖矿，31的话能挖到6级材料（当然，合成只能请专业人士帮忙），武器和衣服也能做到4级的。注意，技能合计最高为700点，不用或垃圾技能就别学，练了也是白练，如四种武器学了一种即可，而捕鱼技能是公认垃圾技能，也不需学。

■探险家小贴士之二：探盟任务快快完成！



各城市一般都有探盟公会，探盟的大部分任务是找发现物，完成后得到金钱、声望和船只机动经验。接下任务后，探盟负责人会告诉你发现物坐标，去那里找即可。可麻烦在于，你接了一个地方的任务后，去其他港口便接不到别的任务了，而当地接的任务必须回当地汇报，限制太多。所以，最好的办法是，出海把能找到的发现物都找到，鉴定完毕，再回去看探盟任务，只要发现有你已经找到的东西，就马上接下，立即汇报，然后就等着经验狂升吧！（有时某些城市虽有同盟公会的人，却没任务可接，因为你相关等级还没到，达到要求后任务就会出现）

■探险家小贴士之三：鉴定人都躲在哪里？



找到发现物后，还需要鉴定才能完成任务。现附上各城NPC鉴定师姓名和大约位置，开大地图找比较方便。

城市	鉴定人	地点
雅典	帕斯卡	城市国王处左侧，白天出现
贝鲁特	布斯塔尼	城市酒馆内
亚历山大	阿特士	城市广场右边
伊斯坦堡	阿西木	城市酒馆内
威尼斯	伽利略	城市炼金术士旁边
的黎波里	迈萨里	城市酒馆内
阿尔及尔	格雷米	城市裁缝旁边的角落里
塞维利亚	塞万提斯	城市银行对面
巴塞罗那	伊劳斯金	城市银行斜对面
热那亚	亚奇尼	城市酒馆内
里斯本	达迦马	码头口
阿姆斯特丹	克科雷斯	城市教士旁边
汉堡	海格	城市道具店旁边
斯德哥尔摩	卡林·科斯	道具店附近
伦敦	莎士比亚	城市商会负责人斜对面



两忘烟水里

文 / 凤凰水井

有人说命运是可以被选择的，比如说你按下这个按钮，预先已知道你将是什么角色。有人说命运仍然不可掌握，比如说你创造了自己，却不知道你将会遇见些什么。

点下鼠标，我创建了自己。几秒钟的黑暗之后，绿瓦红墙、夜色昏昏，这是一个灯火辉煌的繁华的都市，他们说，这里是兰州。

在这个世界里，有人想君临天下一呼百应，有人想平平安安度此一生，有人想要红袖添香，有人想富甲天下。我不知道我想要什么，但我知道我不要孤独！

我的名字叫做，井。深邃的井。

我给自己选择了暗器。女孩子应该身轻如蝶笑靥如花，舞刀弄枪的工作，是男人专利。

从兰州城出来，敦煌野外很荒凉，永远夜色笼罩。奔跑的过程中时常看见一圈圈帐篷中间烧着篝火，静静的，没有人，也没有怪。

开区第一天，玩家把敦煌塞得满满的，我跑遍了整张地图也没找着一个没人打的怪。要么就是远远掏出暗器打了一下，就看见近战系的玩家跑过去砍瓜切菜一般。我只分到少少经验。艰难啊，左蹭右蹭在敦煌呆了三天，好不容易攒到十颗石珠，还有七七八八的装备，找了个没怪的地方打开包裹，把衣服裤子一件件穿在身上看效果，最后我心满意足的穿着浅黄色新衣服，准备回兰州。

“HI，你知道怎么回兰州吗？我迷路了。”我打了个大大的笑脸，问离我最近的一个人。是个男性角色，穿着刚出生时系统送的轻罗衣，拿把长剑在砍着小蠢纯。

“我叫左轻侯，你呢？”他没有回答我的问题，却问起我的名字。

“请问去兰州的传送点在哪儿？”

“我叫左轻侯，能告诉我你的名字吗？”

“兰州城到底怎么去呀，你知道不知道也回个话呀！”我有点犯脾气了。

“你先告诉我你叫什么名字我就告诉你怎么回兰州。”

“你神经病呀爱说不说不说拉倒我名字那么大顶在头上你不认识汉字吗有你这么泡妞的吗$%&*(`@$!……”说完我转身就走，心想碰到神经病了。

“哦……我知道了，你叫井。你好，我也不知道兰州怎么走，不过我可以陪你去找。”那个叫左轻侯的跟在我身后跑。我敏捷比他高，他追不上我，不过我也甩不掉他。

“你是我在《墨香》里看到的第一个MM耶。”

“你的衣服很不错呀，加什么属性的？”

“你怎么空手啊？难道你练空手道（拳头）？”

“你多少级啦？一会儿我们一起练级吧！”

他不停刷我普聊频道，我在屏幕前翻白眼，哪有这样泡妞的，一点技术含量都没有，决定不理他。切换到173专区看攻略，上面说找到兰州老铁匠交完石珠任务以后，顺便买新暗器“梅花”，接下来去药铺接5级任务，到鸣沙山杀干尸。我差不多刚好5级，正合适。切换回来，左轻侯还在我身边唠叨，我没好气的问：“你多大啦？”



他显然没想到我会回话，愣了一下才回答：“26。”

“我是问你多少级了。”

“呃，1。”

“再见。”

我甩下两个字转身钻进传送点，眼前出现LOADING界面，上面说，兰州以瓜果闻名天下，不知道游戏里有没有补血的西瓜……不过就算有，也许是补蓝的呢，嘿嘿。

再次出现在世界里，发现左轻侯仍然在我身边。朝天翻了个白眼，我开始绕着兰州跑圈子，希望能找到老铁匠。根据经验，一般大城里的路都错综复杂，尤其是对于我这种路痴来说。果然……十分钟之后，我第三次经过火炬形的传送点，一身蓝衣的左轻侯仍然站在那，第三次对我打招呼：“井妹妹~”

不知道什么时候起，我开始和左轻侯形影不离。也许只是因为习惯吧，习惯了刷个不停的普聊频道，习惯了他动不动的仰天长叹，习惯他组队时被怪打没血了还朝我叫“井妹妹快跑”，习惯从他的包裹里找我要的装备。每天上线，我都会接到他的M语，下线的时候，我们也总是同时消失在《墨香》世界。

我15级的时候，左轻侯13级。给他换了+1凝碧，自己也换了+1红尘，我们决定离开兰州，去外面闯闯。现在我穿的是+1的粉红色绸服，他却还穿着7级的护体常服。有时候看着自己在屏幕上的形象我有点自恋，高耸的发髻，凹凸有致的身材包裹在光华的绸衣里，大眼睛，尖下巴，手上拿着红玫瑰似的花朵。别小看我的武器，一招含沙射影，也能打下100左右的血，当然主要还是靠他在前面顶住。每当遇见难啃一点的怪，他就在前面狂吃饺子，号称“左饭桶”，我用连续技扔暗器，姿态美妙。

带了满满一包的蒸饺和兰花，我和左轻侯去了西安。西安郊外的秦始皇陵有很多长翅膀的蓝色小飞鱼，据说能掉不错的装备，我想左轻侯身上的衣服也该换换了。



秦始皇陵入口处围着一圈人，身上腾腾冒着红色气体。杀气！长这么大我还没见过人PK呢，我在队聊里说。左轻侯回答：“当心把小命给丢了。”话虽这么说，他还是站到了我前面，带着我朝人堆里走去。

几个女性角色被围在中间，名字很整齐，后面都带着“V凤”字样。围在外面的是些男性角色，杂七杂八叫什么的都有。我把聊天频道切换到“普通”，一堆污言秽语立即狂刷出来。莫非是遇见了传说中的职业骂家？起因是一个人说凤凰公会的全是人妖，装MM骗钱，刚好有在附近杀怪的凤凰公会MM看到了，辩解了几句，说来说去大家就红了眼。

几位穿红衣服的MM一直没有开杀气，紧紧围在一起，我想她们可能在用队聊商量什么。我对左轻侯说，我们帮他们吧，我最讨厌欺负女人的男人。左轻侯说，我也是，不过他们人这么多，我们会不会死丫？我说，死就死了呗，反正是玩游戏计较那么多。

公聊频道里，一个叫“铭烟V凤”的人大喊：凤凰公会虽然全是女生，但也不怕你们欺负，要打就打，只



会嘴上功夫的算什么男人。

马上一个人阴阳怪气的接了句："嘴上功夫也可以让你欲仙欲死啊……"

凤凰们全开了杀气，看得出来事先协调过，武器全冲着离她们最近的一个穿蓝色轻罗衣的角色招呼。那个男玩家很快就倒在了地上，他没有点回程，而是不断刷屏骂人。

我对小左说，我们帮她们吧，说着也开了杀气，点着离我最近的一个人，发出我最厉害的一招"含沙射影"。一阵红光过后，我发现左轻侯在我前面，跟那个人打起来。那个人已经17级了，左轻侯的血掉得很快，我不停的给他加血，没注意到自己的血条也不断下降，反应过来的时候，已经躺在地上了，系统问我，是否要悬赏追杀心月狐。心月狐就是那个在远处用暗器杀了我的人。我选择了放弃。

左轻侯也死了，凤凰们的尸体也都摆在不远处。胜利者们在我们尸体上跳来跳去，做着各种动作。一个人走到小左旁边比了个用屁股坐的姿势，说："小子，想逞英雄也等长大点再来吧。"

复活以后，我发现我身上的钱掉了好多。为了让我买喜欢的装备，左轻侯一直把他的钱都放在我身上，现在真是心疼死了。

坐在西安的护城河边，左轻侯反常的一语不发。我知道他心情很不好，无论谁被杀了，尸体还被反复侮辱，心情都不会好的。我说，都是我不好，我以后再也不管闲事了。

左轻侯说，不是的，是我们不够强。

我说，我不想把时间全用在练级上，我只想过得开心。

他说，我也不想，可是我不强的话，就不能保护你。

他说，我要叫我的兄弟们来帮忙了。他们都在另一个服务器，不过知道我被欺负了，都会过来的，我会帮你报仇，我要你不再被任何人欺负。

我问，那为什么你当时不跟他们在一个服呢？

他说，我点错了……

那天他很早就下线了，没有跟我道别。我点开系统选项，把鼠标停在"退出游戏"上，良久发呆。我想这样的感情已经超出了我的初衷，我想要的，仅仅是陪伴而已。

左轻侯有好几天没有上线了。我在秦始皇陵里逛来逛去，很少动手，缺了这个肉盾，我根本惹不起这里的怪。一不小心逛到洞的最里层，这里的怪都是主动攻击的，马上就有一群朝我飞过来。我按住鼠标右键掉转方向，转身狂奔。

慌不择路的朝洞外跑，几次都差点跑进绝路。血量不断减少着，我想用蒸饺补血，按下快捷键才发现那天PK的时候所有圣药都用光了，这几天为了省钱，也一直没有买。死定了！突然想起他说，"我要你永远也不会挂，级别嗖嗖滴。"为了这个，他学了以辅助为主的木系内功。

可是亲爱的，你怎么不在我身边。

我悲情的想，又被自己逗笑了。就这么一走神，发现身后的怪已经被清光，有人在频道里密我："MM别跑了，我们把怪都杀了。"是那个叫铭烟V凤的人。她在我身后追着我喊，别跑啦，MM我们会长找你有事情。

终于我知道凤凰这个组织全是女孩子，而且还是为了维护女玩家的权利，支撑一片独特的天空而组织在一起的。当确认了我也同样是女子时，凤凰会长主动邀请我加入凤凰。女孩子的天下，亲如姐妹，患难与共，可以说这正是我寻找的归宿，我终于不再寂寞了。

我加入了凤凰，可是我不想重练带凤字后缀的号，我怕他找不到我。

然而直到我30级，穿上了最好的护体铁甲，戴飞天首饰，拿着附骨，成为凤凰公会重要成员时，他都没有再出现。

黄河岸边有一尊很高的河神雕像。没有人打扰的时候，我喜欢蹲在神的脚边发呆。看着滔滔的水。不停向前的河水。我想我的青春就快要过去了，可是亲爱的，你怎么不在我身边。有人说过让我永远也不受伤，可是那人不见了。



我喜欢上了一首叫《叶子》的歌。爱情，原来的开始是陪伴，可是我已经渐渐忘了，开始是怎样有人陪伴。我一个人四处旅行到处走走停停，也一个人看书写信和自己对话谈心，可是心又能停在哪里，为何自己看也看不清，我想我不仅仅是失去你。

也许因为是女生，凤凰公会的名气在服务器里越来越大，我想，这些女孩们应该是被呵护被保护的群体，如果没有人这么做，那我们自己保护自己。我渐渐的开始关心起服务器公会势力强弱和外交关系来，因为我要保护凤凰，我也在一天天的变强，为了保护自己。

那个杀了我的心月狐建立了一个名叫天下的行会，发展得很快，他的名字甚至上了全服十大高手排行榜，只是他始终无法做第一，第一总是一个叫做金豌豆•九州的人，第九名是左轻侯•九州。

我不知道那是不是他。

听说九州是个外来的公会，虽然成员都进服没多久，但等级却练得飞快。因为金豌豆的后来者居上，使心月狐耿耿于怀，加之其帅众处处压制天下的行动，天下与九州也成了劲敌，不时爆发一些小规模冲突，而最近，这种剑拔弩张之势闹得越发激烈。

某天上线的时候，我看到洛阳的留言板上会长的通知，晚上九点钟开会。我很早就回程，走在洛阳的街头，发现很多天下和九州的人坐在路边，我几乎是下意识的找他的名字，失望之余，我看到金豌豆•九州站在我们公会的大楼外面。他是个用刀的战士，练的是土系内功，我看到他在说话，他说："告诉左轻侯，明天晚上十点钟上线PK。"

然后他看到了我，走过来对我说："你就是井？我兄弟经常和我说起你。哦，忘了介绍，我是金豌豆，左轻侯是我的好朋友，他老想着你。"

我说："你帮我带几句话给他吧。青青子衿，悠悠我心。再见。"

九州的人在我身后看着我离开，没有人说话。我不知道在左轻侯的口中我扮演了什么角色，也许他们都知道我的名字，也许不知道。那又怎么样呢。

开会的内容正是有关天下和九州要开一场大规模PK的事，据说是因为很久以前的一些恩怨。我知道是为什么，可是我一点也不喜欢这样。我不喜欢PK，我不喜欢杀人抢东西，更不喜欢以强凌弱。

会长说，两方面都有人来联系我们，问我们会帮哪一头。你们有什么好的意见？

铭烟说，我们听你的，大姐。

会长走到我面前问我，井，你觉得呢？

我说，我要帮天下。

为什么？

因为九州的人是外来的，如果我们帮了他们，他们走后，天下的报复会让我们元气大伤。

大姐盯着我的眼睛，什么都没有说。过了很久，她挥了挥手，好的，我们帮天下。然后她M了我，一个字一个字的说，无论你做什么决定，姐妹们都和你在一起。

我们的出现显然让洛阳郊外对峙的两方措手不及。那场战斗，因为凤凰的加入，九州输了。每个人都被杀了很多次，每个人都反复的继续赶来战场，被围攻。那个叫做金豌豆•九州的战士，在战斗开始时密了我一句："希望你不要后悔。"我说："不会的。"然后我关掉密语频道。

左轻侯是在战斗快结束时上线的。他站在一片尸体中间，看着我。看着我红红的名字和身边蒸腾的杀气。他什么都没有说。

也许他说了，可是我没有看到。我的密语频道，从那一天起，再也没有打开过。

我用普聊说，我的QQ号是420320052。然后下线。

一个验证消息发过来，上面什么也没有说。我知道是他。通过了，然而没有对他发送加好友的请求。

点开小窗，请求使用音频。他那边声音很杂，网速也有些慢，从耳麦里我听到自己清楚的回音。

"……爱情，原来的开始是陪伴，可是我已经渐渐忘了，开始是怎样有人陪伴……"

然后我打字告诉他，也许我曾经爱过你，也许我只是想要陪伴而已，到最后我忘了这只是一个游戏。■



奇域 FANCY WORLD PK奥秘手册

文／淡淡

PK是现今网络游戏中最流行的话题，也是最有娱乐性、竞技性的游乐项目。而在《奇域》这种休闲对战及角色扮演兼有的新型网络游戏平台中，PK活动被分成了三类，竞技、野外PK和团P。竞技一般在专设的竞技场内进行；而野外场景的PK，通常是报仇、骚扰或打劫等行为，也有大型团P活动。其实在《奇域》中，团P是最大的焦点话题。玩家组成的团队可以购买大量攻城或是守城器械，通过队员以及器械的帮助最终达到占领裕枷山的目的，而报酬则是山上的大量财富，颇具特色。如果你想要成为一名真正的PK王，就需要通过这三方面的磨练，而《奇域》PK的奥秘且听在下一一道来。

◇职业特点介绍◇

首先我们要了解《奇域》中各个职业的特点。游戏中共分6个职业，其中宝宝为转职前的基本状态，而工匠为特殊职业不在以下讨论之列。

法师，特点是属性攻击，远程，攻击范围大，尤其是寒冰。在战斗中可以给自己和别人加血，这是其它职业做不到的。法师的好处是不受反弹伤害，但可以反弹伤害别人，在PK中占有很大优势。法师的攻击效果很稳定不需要额外加精准，防毒效果也比其他职业好。不过法师最大的缺点就是攻击速度慢，而且攻击力不高，不可能秒杀高级猎物。法师血也少，PK中如果无法避开敌人攻击，就会很危险。

战士，物理攻击力强，在同等条件下是法师攻击力的3倍。血多防高，攻击速度快，PK中少受反弹攻击，并且可以使用吸血装备弥补失血。但战士对毒的防御力很差，不怕老虎，怕蝎子。

猎人，远程攻击速度快，攻击威力大，也有范围攻击特技。猎人血量中等，可以使用吸血装备。缺点和战士差不多，毒防差，攻击力不稳定，须加精确来弥补。

枪手，物理攻击力强，在同等条件下是法师的2倍。攻击速度快，血多。缺点是毒防最差，PK中受反弹，但可以使用吸血装备来弥补。攻击力不稳定，无特技。

◇装备属性概述◇

接下来我们就要选择一个世界了，在这里极力推荐东海世界！东海大陆自从被《奇域》公民发现后，它就成为了冒险者、赏金猎人、罪犯的天堂。在这块大陆上没有秩序，没有法律，能解决问题的只有刀与剑！从而这也就是PK修炼者的圣地了！

《奇域》世界里的装备属性有两大类，前缀和后缀，比如"带锯齿的剑[属性：火]"，前缀"带锯齿的"可以用印来融合在装备上，而后缀"火"则是需要用宝石来提炼。不同世界的装备属性值是有显著区别的，我们来了解一下东海世界的部分属性特点。

为方便说明，一些内容用、字母和数字代替：A—商店有售；B—商店卖石头印；C—石头印；D—打猎掉的装备自带（特指较稀少的属性）；E—其它（带属性的天使腕轮、精英天使羽衣等）；

附加伤害值的前缀：

带锯齿	+10（A）；+14（A）；+18（A）
致命的	+23（A）；+27（A）；+31（A）
狠毒的	+40（A）；+45（E）
残忍的	+55（A）
蛮横的	+90（B）；+100（B）
无情的	+110（B）

附加破坏值的前缀（除法师外通用）：

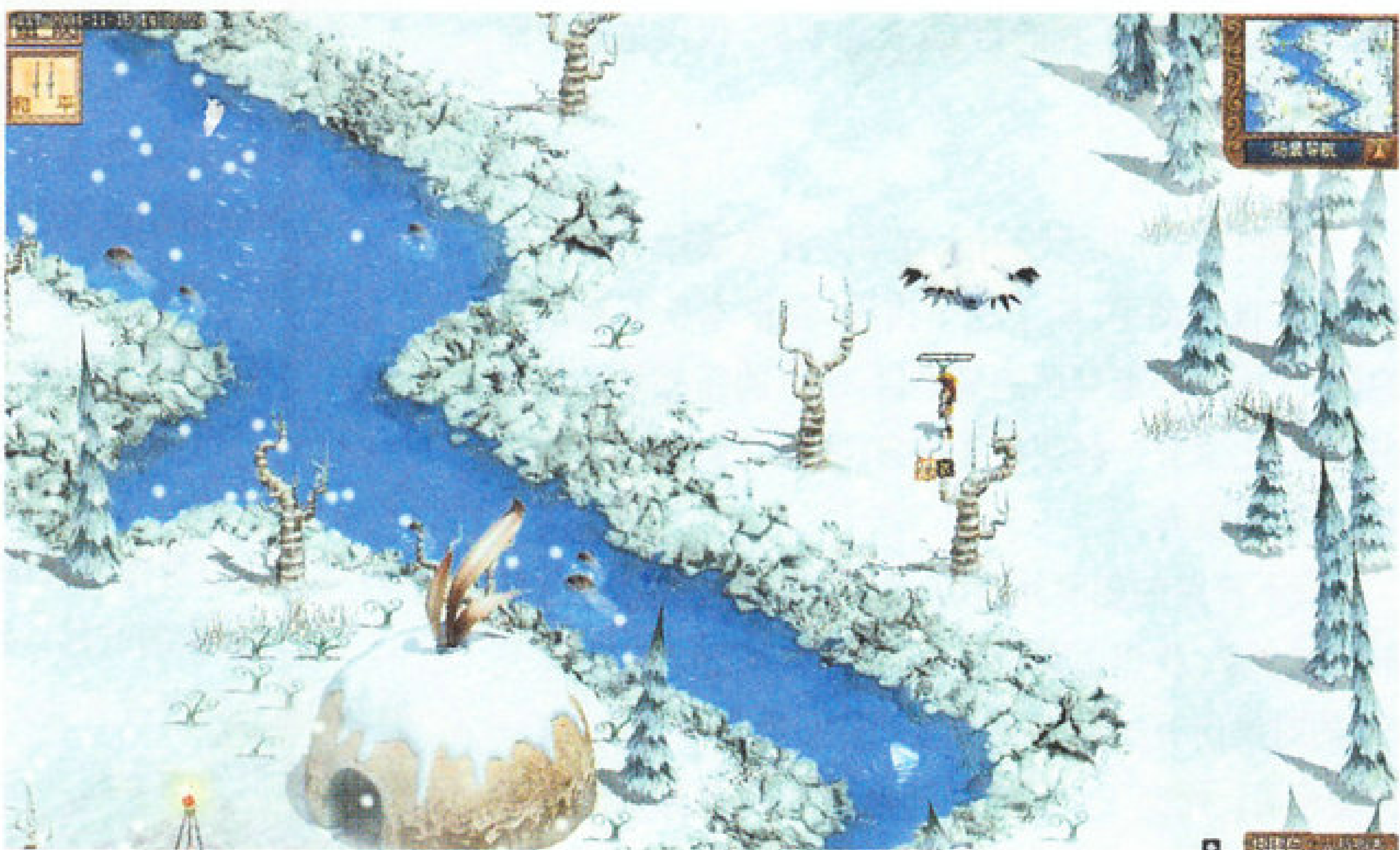
青铜的	+10（A）；+15（A）；+20（A）
铁的	+25（A）；+30（A）；+35（A）
刚的	+45（A）
黄金的	+80（B）；+85（B）；+90（B）
白金的	+110（B）；+120（C、E）

附加伤害及破坏的前缀（除法师外通用）：

锋利的	+10伤害，+10破坏（B）；+14伤害，+20破坏（B）
精致的	+20伤害，+25破坏（B）；+22伤害，30破坏（B）；+25伤害，+35破坏（B）
战士的	+30伤害，+40破坏（B）；+32伤害，+45破坏（B）；+35伤害，+50破坏（B）
勇士的	+38伤害，+55破坏（B）；+40伤害，+60破坏（B）；+42伤害，+65破坏（B）
骑士的	+46伤害，+70破坏（B）；+50伤害，+78（C、E）；

加技能点类前缀：

杀人者的	+5近身（B）；+9近身（B）；+13近身（B）
狂暴战士的	+17近身（C、D）；+21近身（C、D）
镖客的	+5器械操作（B）；+9器械操作（B）；+13器械操作（B）
造箭者的	+5远程（B）；+9远程（B）；+13远程（B）
神枪手的	+17远程（B、C、D）；+21远程（B、C、D）；+25远程（C）
射手的	+17远程（D）；+21远程（D）
巫师的	+5魔力（B）；+9魔力（B）；+13魔力（B）
大法师的	+17魔力（B）；+21魔力（B）
探子的	+5判断（B）；+9判断（B）；+13判断（B）
间谍的	+17判断（C、D）；+21判断（C、D）；+25判断（C、D）



防御类前缀（全职业通用）：

健康的（A） +10；+15；+20
强壮的（A） +30；+35；+40
忍耐的（C） +50；+55；+60（火、毒、雷、冰防各+1）
祝福的（B） +70；+75；+80（火、毒、雷、冰防各+2）
圣洁的（C） +90；+95（火、毒、雷、冰防各+3）

附加伤害反弹的后缀（全职业通用）：

复仇（C） +10%；+12%；+15%
镜 （C） +20%；+22%；+25%
反叛（C） +30%；+32%；+35%

附加命中率的后缀（除法师外通用）：

协调 +10%（A）；+12%（A）；+13%（A）
稳定 +15%（A）；+16%（A）；+18%（B）；
精确 +20%（B）；+22%（B）；+23%（B）

提升魔法攻击的后缀（毒通用，其余限法师使用）：

冰伤害——冰+20（B）；+30（B）；+40（A）
暴风雪 +50（A）；+60（A）；+70（A）
冰雹 +80（D）
寒冰 +115（C）；+145（C）
冰川 +175（C）；+190（C）

火伤害——火+20（B）；+30（B）；+40（A）
炎 +50（B）；+60（A）；+70（A）
烈焰 +100（D）
真火 +115（C）；+130（C）；+145（C）
地狱火 +175（C）；+190（C）

雷伤害——雷+20（B）；+30（B）；+40（A）
闪电 +50（A）；+60（A）；+70（E）
雷暴 +115（C）；+145（C）
狂雷 +175（C）；+190（C）

毒伤害——毒+20（B）；+30（B）；+40（A）
毒蛇 +50（B）；+60（B）；+70（B）
蝎子 +80（C）；+90（C）；+100（C）
蜘蛛 +115（C）；+145（C）
蜈蚣 +160（C）；+175（C）；+190（C）
毒妇 +205（C）





其他属性的后缀：

吸血——窃取+1%（A）；血蝠+2%（B）；吸血鬼+3%（B）；黑洞+4%（B）
吸精力——迷惑+1%（A）；狐妖+2%（C）
加攻击速度——敏捷（A）+5，+6，+8；迅捷+12（D）
精英（E）+20 攻击速度，+20%伤害反弹，+3%吸血，+15%命中率

说明：1、前缀中残忍 55 到蛮横 90、钢 45 到黄金 80，这两组之间的间隔太大，可一直找不到别的数值；更低数值的如狠毒猜测应有 50。

2、魔法攻击一项，伤害 130 的石头只确认火属性的存在，其他冰、雷、毒都没找到；低伤害石头就找到 20 与 30 两种数值，其中火伤害 50 石头是一个特例。

◇PK 特性分析◇

战士这个职业最大的特点就是血多！超常的体能使其永远冲在 PK 的第一线。他们可以装备重型的高强度战甲，再加上攻击及反弹的属性装备，使得本来血就要超出一般职业很多的战士更具有威力！在 PK 时，战士可以站住不动，单靠超人的血量及恐怖的伤害反弹就可以把对手置于死地！同时，战士的剑也让所有对手都退避三舍，威力强大的剑气，助其在攻城及团 P 中立下汗马功劳。但同时，这个职业也有着相当致命的缺点，他们没有远程的攻击能力，因此在现在的游戏中，高等级的战士们和强大法师 PK 通常都是以攻为守。

猎人属于中庸职业，他们具有着正常的血量，正常的精力。他们依靠过人的敏捷闪避对手的攻击，因此战斗中的猎人总是左躲右闪，让人无从下手。猎人们惯用的特技是飞蝗和劲射，飞蝗可以进行大面积的线性攻击，41 级的飞蝗可以让敌人无从躲闪，就算你插上翅膀也绝对不可能闪开由 23 支极具杀伤的羽箭攻击。但飞蝗反弹的伤害也不小，因此在对付一些特殊敌人时，猎人们选择使用成倍增加杀伤力的劲射技，在一招内将敌人置于死地！再加上猎人们还拥有奇遇大陆最强大的远程武器——太阳弓，这就使其可以独霸一方！猎人最怕伤害反弹，远程几乎很难被近身杀伤，所以很多人都选择加反弹的装备，给猎人强力的进攻造成一定的麻烦。

枪手在 PK 中基本上和猎人差不多，不同点在于猎人有着强大的特技，而枪手们的特技单一，他们通过变化多端、威力惊人的各种枪械来代替特技。而且枪械不像特技还要单独修炼，只要你等级足够高，那你就可以省下大把修炼特技的时间。

法师在《奇域》PK 中可说是相当彪悍的。当然这对于法师等级要求也比较高，至少要在 170 左右。由于有着强大的魔法帮助，大火球的威力惊人的可怕，尤其远程时没有任何职业可以和法师的大火球媲美。远程大火球不但威力不减，同时攻击范围也稍有扩大。最最重要的是法师不受反弹伤害，170 级的法师在和其他职业 PK 时，穿上一身反弹装备，就肆无忌惮的丢火球吧！由于本身不会被反弹，同时又可以反弹别人的攻击，而且一身装备可以达到 176%到 240%的反弹效果，别的职业攻击法师，自己反而会受到更大的伤害，这使得在 PK 场上，法师成了常胜将军。当然法师也有弱点，就是近身攻击力低下，对物理攻击的防御力也不高，但似乎没有哪个法师会近身和别人 PK 吧？

好了今天就说那么多吧，希望今天为大家带来的《奇域》PK 奥秘手册能给大家一些帮助和启发。■



盗帥楚留香

www.wuxiaonline.com

图解剧情攻略

文/吕中堂

故事自少年楚留香与少年胡铁花被大旗门高手铁中棠收入门下开始，讲述了一段他们在学艺期间的少年趣事，及因师门渊源邂逅龙门少年司空远，三人携手勇闯试练洞，学成各自绝艺的经历。造化弄人，原本应该成为兄弟的三个好朋友，却因目睹司空远之父司空玉奇遇害，为了保护报仇心切的司空远，楚留香出手相阻，因而造成司空远对楚留香的误解。这，甚至影响了他们的一生……

八年后，三人已经成人，却因不同的理由，卷入了一场相同的阴谋。失窃的“天一神水”、神秘的狼人怪物、鸿福镖局的灭门惨案、武林至宝“血连环”、真假楚留香……历经生死劫难、智破谜题陷阱，所有事件的目标都指向武林中最为神秘的罗刹教。于是，一群武林后起之秀分别为了共同的目标维护武林正义走到一起，众多英雄儿女各显神通并肩携手共渡武林浩劫！罗刹教究竟酝酿着什么样的阴谋？这群弱冠少年能否团结一心共渡难关？司空远能否得报家仇，救回母亲？三兄弟能否尽弃前嫌合好如初？

《盗帅楚留香》沿袭了武侠角色扮演类游戏的经典模式，运用群侠传模式对原著重新演绎，既保留了原著的故事与风格，又有精彩创新。《盗帅楚留香》与中国台湾真善美出版社密切合作，不仅有了真善美独家授权的关于楚留香师承之谜的权威研究资料作为依据，而且获得真善美旗下22位武侠巨匠的百余部经典大作作为游戏背景，进而据此创造出拥有数百原著角色的近乎真实的浩瀚江湖。在《盗帅楚留香》的剧情中玩家可以经历到古龙的《楚留香传奇—血海飘香》、《大旗英雄传》；南宫翎的《饮马黄河》、诸葛青云的《血连环》、卧龙生的《天涯侠侣》等传世佳作，更有几十部巨作中的经典名篇！

游戏之第一章《血连环》和第二章《天涯侠侣》的精彩情节，我们已经在2004年第9期的《家游》中提前领略，如今，令人无比期待的新的篇章开启了……

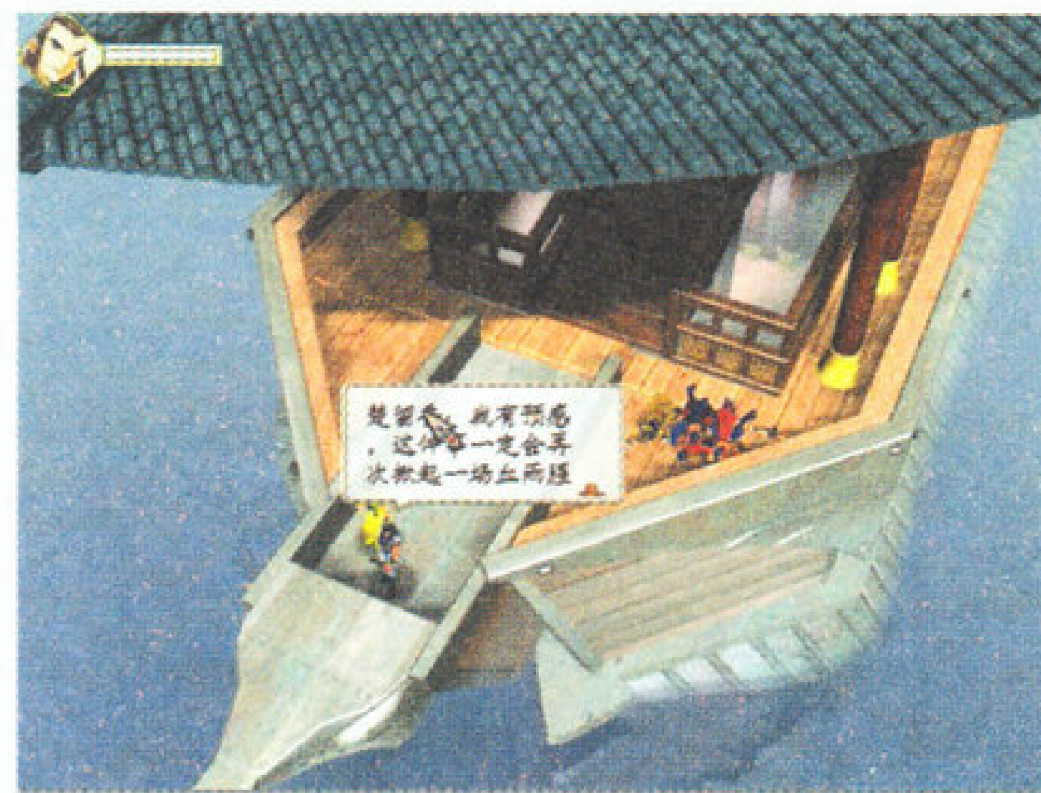
第三章　血海飘香

上回说道：司空远和宇文奇来到埋花居，遭到“魔帅”的偷袭。司空远发现“楚留香”竟然不认识自己，因而断定面前的“楚留香”是假的……

海上浮尸

三天前，“留香居”船上。楚留香发现海上的浮尸，鸿福镖局总镖头方百川、方百川之子方家驹、天星帮总瓢把子“七星飞环”左又铮！同时发现这些竟然是中了天一神水之毒……此时，神水宫女强求楚留香去查明事情真相，本来就觉得事情蹊跷的盗帅就趁机答应了下来，而神水宫其实也是想借盗帅之手查明事实真相。

楚留香和苏蓉蓉决定分头行动，苏蓉蓉赴神水宫，而楚留香则赴云岭镇去追查鸿福镖局血案。两人商定在翠葱林碰头。



任氏之约

楚留香发现鸿福镖局的原址已经被建成了侠客村，于是来到云岭镇查找线索。

在云岭镇上，发现有丐帮的人在行动，似乎有什么大的事情要发生，和镇上的人们对话，发现江湖上目前传闻“楚留香”干了很多坏事。

在镇里调查情况的时候，意外发现“妙僧无花”在镇上出现。此时回到客栈，会发现胡铁花和一个乞丐被店小二为难。上前解了两人的困窘后，从乞丐口中得知，丐帮新任帮主南宫灵在翠葱林召开大会。同时，和胡铁花的聊天中发现，原来江湖中目前出了个“魔帅”，做一些令人发指的事情，似乎是冲着楚留香而来，和楚留香在镇上的见闻不谋而合。言谈中间，有小二给楚留香送来一封书信，原来是丐帮前任帮主夫人秋灵素差人给送来的，约楚去飘逸绝尘清静处。根据信上所说，楚留香和胡铁花决定到飞云寺去找寻线索。



在飞云寺密道碰到毒弥勒带着左廉、右廉，击败后毒弥勒逃走，同时发现左廉右廉都是被罗刹教用药控制的武林人物！在密道发现一个机关，其中两个雕像是可以移动的，将它们分别推入两个踏板就会打开密室之门。进入后可见到任夫人。



从任夫人处得知：丐帮前任帮主任慈死于天一神水，同时得知新任帮主南宫灵是天枫十四郎遗孤。同时受托去调查任慈是否是南宫灵所杀。

南宫帮主

从飞云寺出来，决定先到丐帮大会去调查一下南宫灵的情况，根据丐帮人物所言，大会在翠葱林举行。

在翠葱林反复寻找，鼠标在某些地方可以改变形状，此时发现丐帮大会藏在密林深处，于是楚留香和胡铁花潜入观看。



丐帮帮众因为南宫灵新任帮主而分为两派争吵不休。此时龙飞天出现，欲用火药将丐帮众人炸死，楚留香出手，毁掉火线，后南宫灵加入队伍，战胜斗狼魔人后龙飞天逃走。而丐帮帮众全部开始拥护南宫灵。经过此事，南宫灵也不再怀疑楚留香成为“魔帅”，相信这是罗刹教的阴谋。

巧帮二侠

离开丐帮大会，发现司空远和宇文奇也来到翠葱林，因为无法通过巨石而返回云岭镇想办法。楚和胡也来到云岭镇。

回镇后刚好看到司空远刚得到南海奇石，楚留香偷回来后拜托小柔交还给司空远。此时回到客栈找胡铁花，发现了中毒的董太空，因为董太空身上的点穴手法，怀疑毒心人屠呼延相，因而出发去寻找司空远。

真假楚留香

从铁匠处知道司空远在寻找埋花居。

太湖村是去埋花居的必经之路，楚来到必红看守所，得知司空远和宇文奇去了奇枫林，同时得知“魔帅”也在寻找埋花居。



从太湖村客栈发仔处得知，“魔帅”为了阻止别人进入埋花居将太湖村所有的船家都打发了，唯一剩下的阿水嫂还被抓到了奇枫林。

进入奇枫林后发现司空远已经和南宫灵一起救回了阿水嫂，后南宫灵接到丐帮青城份舵的事情赶去处理，离开队伍。楚担心宇文奇会对司空远不利，安排胡铁花去照应，自己去找苏蓉蓉。

在翠葱林见到苏蓉蓉后得知无花和秋灵素都去过神水宫，同时得到了去往埋花居的地图。胡铁花在太湖村客栈以无钱付账为借口，和司空远、宇文奇呆在了一起，等楚回到太湖村，发现他们被人引到了奇枫林。在奇枫林顶发现天枫十四郎正准备对司空远等三人不利。



待天枫十四狼逃走，楚将埋花居地图交给司空远，司空离开。后胡离开队伍去青城。

在奇枫林逛逛可以得到一些东西。





解决了问题，下山的路上碰到无花，邀无花喝酒被拒绝。楚留香来到埋花居外。

来到埋花居大厅后，惊退由罗刹一龙假扮的“魔帅”。



常忽悠的烦恼

离开铁匠处，和路边的一个行人对话可以触发一个支线小任务，到翠葱林帮忙捉三只扇尾鼠即可完成。

找到扇尾鼠后，来回打三次就可以得到三只，回去交给常忽悠，得到英雄图谱一张（此处的奖励随机，也可能得到技能书等）。

护花情深

控制林寒青，一路和罗刹教的喽罗打斗，终于护送白惜香来到埋花居外，去被毒弥勒拦住，原来血连环就在白惜香手上。



在罗刹教得到血连环欲下杀手之际，罗刹教主出现，后知道是楚留香所扮。

在留香居，林寒青知道白惜香只有7天的生命了。

万里飘香

在假扮罗刹教主惊退毒弥勒的同时，楚留香在血连环上留下了“万里香”，然后和林寒青跟踪香气来到了青城，推测血连环应该就在青城附近。

在青城客栈找到胡铁花，原来胡铁花是来这里跟踪一个神秘的人物。（未完待续）



新绝代双骄 Online

古龙原著改编 tth.gameflier.com.cn

合服体验及入门心得

文/凌小路·江花

提起《绝代双骄》，相信没有人会感到陌生。它是古龙小说中最杰出的一部作品，全书五卷，共计一百万字，出场人数多达百人。以这部小说创造的成就，古龙当仁不让地成为一代武侠小说的宗师。它是宇峻科技的游戏中最成功的系列之一，也是国内RPG系列的经典。仅《新绝代双骄》的第一、第二部，就在亚洲地区缔造了总销售量超过60万套的惊人销售成绩。2002年夏，宇峻科技趁热打铁推出的《新绝代双骄3》更是把"新绝代双骄"系列推上了一个高潮。

当宇峻宣布《新绝代双骄 Online》研发的时候，许多玩家都报以极大的期望，也有人怀疑《新绝代双骄 Online》会不会重蹈《轩辕剑 Online》的覆辙。本人有幸到台服去抢先体验了一把，体验之后，不禁也要再赞一个"好"字。

感受优质

《新》的单机版就是一款Q版的游戏，而它的网络版比单机更加的奇趣可爱。刚入游戏，登陆的界面就是以《新》里面的人物来命名的服务器，一下子就让人找回了当年单机版的感觉。登陆之后，首先是创建人物，创建人物也是有时间限制的，178秒内没有创建完便算创建失败，只能从头再来了。人物有7种发型、11种发色、6种游戏头像、6种剧情头像以及出生地供选择。游戏头像指的是游戏界面里显示的小头像，剧情头像是在进行剧情对话时出现的大头像。两者可以相同也可以不同。出生地与玩家投入哪个主门派可密切相关，一定要谨慎噢。

人物建成，进入游戏。游戏的画面果然十分的卡哇伊，虽然不是3D，但是无论在背景、线条、上色各个方面，都做的恰到好处。既没有那种过于卡通的"奶味"，也没有写实的生硬感，相当养眼。游戏的音乐也很卡通，听得出来是运用了多种民俗乐器。有的场景音乐节奏感很强烈，有的却很温柔细腻。

界面杰出

一般网络游戏的操作界面都是固定的。《新》的操作办面推陈出新，采用了一种"伸缩式"的界面。人物状态、命令选单、小地图，都可以缩到屏幕下面去。想使用的时候，只要把鼠标指针放到边缘，操作面便自动伸展出来。这种界面，极大的拓宽了玩家的视野，也减少了对画面的侵占。

有人也许会觉得小地图之类的东西还是打开的好。别忙，设计者早就为玩家设计好了。在每一个界面的右上角，都有一个"图钉"一样的东西，只要点击一下就可以把这个图面"钉"住，让它缩不回去。《三国志》的铁杆玩家对个东东一定有印像，在这里采用，的确很是贴心啊。

高可玩性

下面就来看看这个游戏有什么好玩的吧，一看可就让人眼花缭乱了。这个游戏集取了单机版游戏的各种长处，又融合了网络游戏的一些特点，可玩性很高。下面就来听我介绍介绍。

第一，宠物系统。这里的宠物可不仅仅指那些小动物噢，还有可能是游戏中的一些人物噢。试想带着一个原著小说中的帅哥或是PLMM一起行走江湖，心情也会舒畅许多。宠物（人？）是由一种叫"宠物娃娃"的东西召唤出来的。要想能召唤出来，不但要得到这个娃娃，还要有足够的等级才行。召唤出来的宠物，一般都跟在你的身后，战斗的时候可以帮助你一起杀怪，并从中吸取经验升级。有的时候，在人多的地方，胆小的宠物还会因为害怕而变回娃娃，回到你的物品栏里。别小看这些娃娃，它不仅是你行走江湖的好帮手，还可以帮你背点东西，增加负重力呢。宠物娃娃可以通过一些剧情作务或是与玩家买卖取得，也可以用钱请NPC帮助制作。不过制作出来的宠物和一些剧情得到的宠物，是有时间限制的，过了一定的在线时候，就会被系统收回。

第二，炼化系统。这个系统在单机版里就有，这一次可是发扬光大了，不但能炼化药物，还能炼制装备道具甚至宠物娃娃。玩家在战斗中，可以等到各种怪物的真元、宝石、矿块，这些都是炼化的宝贝哦。除了炼出物品，还可以给装备强化。不过装备强化的成功率可真是低，只有5%，而炼化可是100%。不过强化失败也没关系，失败后装备没有损坏，你另外可以得到一个药品作为补偿（心理平衡一点了……）。由于炼化功能的强大，将来这个游戏脱离商店系统也不一定呢。

第三，玩家互助。《新》中设定了重要的魅力值系统，魅力点数可以换取物品、座骑、宠物，还可以拿来做拜师的谢礼。这是游戏为了拉近玩家之间的距离所下的工夫。"带新手"和"送爱心"两种活动都可以提高魅力值。"带新手"是指20级以上的老手带15级以下的新手入队，只要新手每人每升1级，队长就能获得2点魅力值。"送爱心"就更有趣了，你可以在战斗中或是NPC那里得到一个"爱心"道具，这个东西并不能自己用，你只要点右键使用后把它送到别人身上，接收到的人会得到3点魅力，而自己也可以得到1点。看来，这款游戏在玩家互动方面，真是动了不少脑筋啊。

第四，门派技能。在《新》的世界中，你同时可以加入主门派、副门派，还可以到处拜师~管他恶人谷还是少林寺，拜师无差别啦！从一开始的入门弟子开始，只要升到9级并学完所有的入门武功，就可以到恶人谷、移花宫、天外天这三个主门派，选一个最喜欢的接下任务，完成门派任务后就可以成为那个门派的一员了。加入主门派后，到30级时可以去接副门派的任务。此外，还可以自由拜师学艺。

贴心设计

游戏确是好玩，但是小处不可随便。很多细节方面，都做的很贴心。

首先是战斗中的战利品。玩过很多的网游，抢战利品的事情可谓是见怪不怪了。而这款游戏，在战斗中得到的战利品直接就进入了你的包里，根本就不用担心有人会来抢。即时游戏中加入这么一个简单的、又能避免玩家冲突的设定，竟然直到今天才由《新》拿了出来，真是让人感概万分。

其次是双倍经验时间的设定。玩家领取了双倍经验时间之后，战斗中得到的经验就翻倍，可谓事半功倍。其实在很多游戏中都有这个设定，不过这个游戏，在你进入练功场的时候，系统便会提醒你，领取双倍经验再游戏。虽然很小的一件事，确是做的很贴心。

第三是宠物自动练级的设定。《新》里安排了一位NPC"宠物练功教练"，找到宠物练功教练后可以传到专门训练宠物的地方，而且只有在那里，你才能把自己的宠物（人）的AI设定为"攻击"状态，宠物就会自动找怪攻击。这样即使玩家在电视前收看五大联赛直播，宠物会乖乖地练功升级了！

还有技能的使用。虽然游戏是设计了快捷栏，其实施放技能还是在一个鼠标右键上的。快捷栏只是方便选择一下而已。比起某些游戏要手忙脚乱在的键盘上找按键，《新》倒是真的快捷了不少。

名称	技能等级	所需等级	耗费经验	真气	技能说明
好友	1	1	5	-	好友名单上每个人每上线 1 小时带给玩家 1 点人气值。
休息	1	2	10	-	可以坐下休息，加快体力和真气的恢复速度。
照明	1	3	25	10	施展后 10 分钟内能够在黑暗中看清更大的范围。
怒击	1	4	50	5	凭借怒气全力挥出的攻击。
	2	5	90	5	
	3	6	150	6	
推宫活血	1	5	90	5	简单地做过推拿之后回复自己体力。
	2	6	150	7	
	3	7	240	9	
炼制	1	6	150	-	可以打开炼制接口，将原料放入炉中炼制成品。
个人商店	1	7	240	-	在各处当流动摊贩摆摊贩售物品。
千里传音	1	8	365	10	可以在公频上大声喊话。
转职证书	1	9	1050	-	得到转职证书后，可从入门弟子投入各门派。

※玩家只要将以上 9 种技能全都修练至 1 级后与执教对话，即可离开流星村

※玩家一旦加入门派就无法继续修练入门弟子的技能等级

初出江湖		加入主职门派		加入副职门派后（同时可拥有及使用主副门派技能）
入门弟子	9 级学满新手技能	恶人谷	30 级后	恶人谷(主) ＋ 无名岛(副)
				恶人谷(主) ＋ 少　林(副)
				恶人谷(主) ＋ 天　师(副)
		移花宫		移花宫(主) ＋ 无名岛(副)
				移花宫(主) ＋ 少　林(副)
				移花宫(主) ＋ 天　师(副)
		天外天		天外天(主) ＋ 无名岛(副)
				天外天(主) ＋ 少　林(副)
				天外天(主) ＋ 天　师(副)

其余的可圈可点之处还有很多。比如你卖购买玩家摆摊的东西时，物品的下面都会有系统的提示语“小心该物品售价是否合理”。另外，人物刚诞生的时候，系统都送了个饰品给你，或许是烟斗，或许是面具，或许是叼在口中的痞子草，各不一样，富于情趣。游戏还提供了数十种人物表情，大大超过了市场上一般的韩国游戏，也是值得赏玩一番的。

寻遍天下武学名师

●李大嘴

十大恶人中专吃人肉的恶人之一，文武双全，当年曾为铁无双的女婿。铁无双的女儿始终都认为被辱没，因此暗中与其师弟暗谱款曲，惹怒了他，便将妻子杀了且烹煮食之，从此，便以吃人肉来让世人害怕；临死前才与女儿铁萍姑相认，安心而去。

【恶意杀价】

等级 15，技巧 10（降低买东西的价格）

【哄抬价格】

等级 25，技巧 15（提高卖出东西的价格）

●万春流

有“神医”之称，医术精湛；因误医死开封城九十七人，心灰意冷，躲到恶人谷中反省精研医道。燕南天重伤后予以救治，并利用各种机会教育小鱼儿正确的认知，是其人格陶冶过程中的明师与灯塔。

【渡气续命】

等级 10，根骨 7（降低自己的体力，提高别人的体力）

【点血截脉】

等级 15，内力 10（有一定的伤害力，还会大量耗损敌人的真气）

【凝神传功】

等级 20，内力 15（回复别人的真气现值）

●阴九幽

十大恶人之一，轻功算是第一。喜欢装神弄鬼，外表也让人摸不清到底是人是鬼，每回出现，即使是炎热的大晴天，也总让四周温度骤降，让人平白无故竖起鸡皮疙瘩。另一特长为窥人隐私，再加上轻功不凡，若生于现代，应该会是成功的狗仔一员。

【阴风搜魂手】

等级 25，内力 15(另辟蹊径的远距攻击掌法)





●花无缺

从小在移花宫长大，在邀月怜星俩位宫主的调教下，成为一个风度翩翩的贵公子；温文儒雅，知书达礼，武功傲人，是集人间美好于一身的人物。在别人眼中他温柔体贴，处处为人着想，几乎是个完人；但不懂得响应自己内心渴望的性格，却也造就了他空虚无比的内心世界。尽管他看起来如此平静优雅，但在遇见了小鱼儿和铁心兰后，他却成为一个最冲突挣扎的角色。

【回风剑法】

等级 25，外功 7，内力 7(长剑类武器的攻击绝招)

●铁萍姑

移花宫的宫女之一，专事移花宫两位宫主的行宫、寝间布置。个性单纯痴情，本与嫡亲妹妹一起忠心为移花宫，但却因为小鱼儿的无意戏弄，导致妹妹不小心显露笑意而遭致杀身之祸，愤而引导小鱼儿离开移花宫，接触外面的世界，也因此认识了江玉郎，开始了坎坷的情路。

【剑格挡】

等级 10，根骨 7（装备剑时，将提升防御力）

●魏麻衣

魏无牙门下大弟子，个性好强，是第一位发现师父并未认真传武学的弟子，因此与魏无牙翻脸而叛离师门。暗恋魏无牙的义女苏樱，但却不被放在眼里，最后栽在小鱼儿的诡计中。

【巧夺寸隙】

等级 25，玄学 15（匕首短剑类的攻击绝招）

●几世禅师

【养精蓄锐】

等级 15，玄学 10（增加真气的上限值）

●酒肉和尚

【疯魔杖法】

等级 25，根骨 15（棍棒禅杖类的攻击绝招）

●戒有禅师

【罗汉拳】

等级 25，技巧 15（看来平常无奇的拳法，练到精深之处却是妙用无穷）

●闲云道长

【静坐调息】

等级 15，技巧 10（额外增加当坐下时的体力回复量）

●野鹤道长

【慧心内照】

等级 15，技巧 10（额外增加当坐下时的真气回复量）

虽然对《新》赞赏有加，但是缺点也是不能不说说的。比如新手任务很枯燥，而且奖品全是小血瓶。三个出生地的新手村，几乎是一模一样。虽然还是有这样那样的缺陷，但是瑕不掩瑜，《新》确是一款国产网游的精品之作。台湾地区的服务器眼看就要收费，在下还是意犹未尽，只能祈祷大陆的服务器早日向玩家敞开喽。■

金庸群侠传 Online

内功心法——蛤蟆功攻略

文/何足道

穷尽欧阳锋毕生心力，奠定一代武学大师之名的成名绝技"蛤蟆功"，与其它四绝——南帝的一阳指、北丐的降龙十八掌、东邪的落英神剑掌及中神通的先天功并驾齐驱。蛤蟆功不仅是内功修为，外功也能揣摩学习，以蛤蟆的姿态演变为一套让敌人胆寒的功夫，是内外兼修的奇特武功。天下第一人王重阳亦对其敬畏三分，因此没人质疑过蛤蟆功的威力，西毒也以这套武功成就而自豪。

蛤蟆功首部曲

对象：不限

条件：基本内功 **120** 级、基本身法 **120** 级、机敏 **35**、实战 **600** 万、金庸币 **15** 万两

●华山论剑，老乞丐透露密辛

时辰：巳时 **1** 刻~未时 **7** 刻

玩家前往扬州街道，找乞丐全知道，向他打听最近武林的盛事，不过全知道一开口就是 **10** 万两的酒菜费，这笔交易还真是坑人啊！

选择：

○臭乞丐，狮子大开口，你抢劫喔！（任务结束）

○十万两，小意思！就当结交全大哥这个朋友吧！（任务继续）

全知道不愧是全知道，付了 **10** 万两后，得到的情报果然惊人！全知道透露说，当今武林最强的五大高手齐聚华山之顶，正在举办一场旷古绝今的"华山论剑"！听到这等消息，再不赶去可就来不及了，玩家便急急忙忙的赶往华山，参加这场大会。

●华山之巅，不是好汉不聚首

时辰：巳时 **1** 刻~未时 **7** 刻

来到华山脚下，玩家准备从后山进入华山之顶，却正好遇到秦裨埃、秦口连和武诰畦三人，他们说想要爬上华山之顶，就要有绝顶过人的轻功才行。通过跳雕小游戏，来到华山之顶，却在顶上只看到全真教弟子郝青觥，一问之下，原来其它紧要角色都在里面磨刀霍霍，玩家当然要进去凑凑热闹啰！进入后果然发现五大高手齐聚，中神通王重阳、北丐洪七公、南帝段智兴、西毒欧阳锋及东邪黄药师，他们正准备展开一场厮杀！这时玩家要选择帮谁呢？



选择：

○帮东邪黄药师（获胜得到【千年桃花木】**X3**）

○帮西毒欧阳锋（获胜可接续《蛤蟆功》或《逆行经脉》任务）

○帮南帝段智兴（获胜得到【五行天丝绸缎】**X1**）

○帮北丐洪七公（获胜得到【千年蛇皮革】**X1**）

○帮中神通王重阳（获胜可接续《先天功》任务）

蛤蟆功二部曲

对象：不限

条件：基本内功 **120** 级、基本身法 **120** 级、机敏 **35**、实战 **600** 万

●老毒物心有不甘，码头再起干戈

在华山之巅败给王重阳后，西毒欧阳锋整日为未能拿到九阴真经而落落寡欢，玩家跟着欧阳锋的脚步来到他藏匿的山洞，没想到欧阳锋居然跟玩家说要去扬州码头暗杀王重阳！玩家当然要前去帮忙。

就在扬州码头里，玩家刚好看到王重阳带着全真弟子准备坐船前往桃花岛，欧阳锋伺机放出毒蛇，暗杀王重阳一行人。混乱中王重阳凭着高超的武艺跳上船去，躲开了群蛇的攻击，也让暗杀行动宣告失败。不过欧阳锋似乎并不死心，决定继续进行他的暗杀计划。

这次的目的地是丐帮，不过欧阳锋却说他少了一些毒物，要玩家帮忙去五毒教拿取，玩家要帮忙吗？

选择：

○没有啊！我马上就去五毒教（任务继续）

○我不想被你耍了！再见！（任务结束，被打成昏迷状态 **5** 分钟）

玩家决定帮欧阳锋的忙，不过要向五毒教取毒物还要花一笔为数不少的钱，要先准备好。

●五毒教补充毒物，丐帮再掀波涛

到了五毒教，玩家费尽心血好不容易闯过五毒教前的阵仗，来到教中不见教主蓝凤凰，便向五毒教教众询问，得知蓝教主已恭候多时。进入五毒教大厅，只见何铁手却不见教主，玩家又上前询问，得知蓝教主正在楼下炼制毒物。来到炼药房找到蓝凤凰，玩家向她说明来意后，不料她却说教中也非常欠缺毒物，玩家如果想要就得自己下去捉，不然就得付 **550** 万两。想不出更好方法的情况下，玩家只好付出 **550** 万两买下为数可观的毒物。

带着毒物回到欧阳锋所居住的山洞给欧阳锋，二人便朝丐帮出发。来



到丐帮外附近埋设好陷阱，就等王重阳一行人到来了。果然如传言，王重阳等全真弟子出现在丐帮附近，可是尽管布下了天罗地网，王重阳还是很从容地逃开。欧阳锋相当不甘心，决定再去大理进行偷袭。

●大理御殿遍毒物，终南山后活死人墓

跟着欧阳锋来到大理皇宫，就在进入门口的位置，远远就听到守卫的哀嚎，不过王重阳还是胸有成竹地逃过这劫。欧阳锋愈想愈气，决定直接杀到终南山进行暗杀，只是要进行暗杀的话当然就得偷偷摸摸，因此欧阳锋决定从终南后山潜伏进入。后山原属于全真教的禁地，任何人都不准进入，也因此有甚多谣言，只是欧阳锋艺高人胆大，哪管得了这么多。可是一进入后山却遇到神秘的古墓派掌门，只是武功还是欧阳锋强上许多，硬是闯过了终南后山的禁地。

●全真教动员抗西毒，王真人重创欧阳锋

玩家跟着欧阳锋来到全真教，不见王重阳，欧阳锋胆子大了许多，只见全真七子邱处机正在管理教务，欧阳锋大剌剌地向前挑衅，战事一触即发！

就在欧阳锋轻松地解决掉全真七子时，王重阳真人适时赶回全真教，与欧阳锋正面对决。结果王真人不愧于天下第一人封号，再次打退当世高手欧阳锋，不过一场对决下来，王真人似乎也受了重伤？

●王真人不治身亡，死而复生退西毒

再次被打败的欧阳锋，拖着受伤的身体回到山洞疗伤，玩家回山洞与他商量对策，可是欧阳锋似乎伤势不轻，喝斥着玩家过些时候再来。

过了一段时日（现实时间**4**小时），玩家再回到山洞找欧阳锋，告诉他重阳宫发出了讣文，可能是王真人已经仙逝了！欧阳锋认为机不可失，决定再闯一次终南山。来到终南山下欧阳锋看到知客道长披麻带孝，心想应该没错，这下他不用再怕任何人了，便直冲重阳殿。不过全真七子早已有所防备，马钰一声令下，全真七子立刻摆出阵势应敌。

打败了全真七子，欧阳锋急忙赶到全真后山，老顽童周伯通早已守在那里，就像早已经知道欧阳锋会闯入一般。不过周伯通却不是欧阳锋的对手，还是叫他给闯了过去。来到了放置王重阳遗体的的墓里，欧阳锋不死心的到处翻找，这时躺在棺材里的王重阳忽然醒来，这下子欧阳锋大吃一惊，被王重阳的天罡正气破了蛤蟆功，体内真气涣散，欧阳锋不得不撤退！王重阳没死吗？不，他只是拚着最后一口气让欧阳锋在惊吓之余无力防范，再用最后一招破除蛤蟆功，让欧阳锋在往后的十几年内无法再出来害人，也算是为武林暂时除了大患。

●郭靖黄蓉持九阴，蛤蟆逆行分两歧

玩家跟着落荒而逃的西毒回到原来的山洞，欧阳锋这次看来伤的不轻，他要求玩家帮忙买药疗伤，玩家的选择是？

选择：

○管他死活！（任务结束，被打成昏迷状态**5**分钟）

○帮他买药！（任务继续）

欧阳锋开出了药单，共要天王保命丹×1、精力药水×2、强精剂×2、活精人参×2。这些都是名贵的丹药，玩家选择要不要去买呢？

选择：

○管他死活！（任务结束）

○帮他买药！（任务继续）

把所有的药都收集好之后，玩家再回到山洞找欧阳锋，这时他说郭靖和黄蓉手上似乎有九阴真经，要玩家去把他们捉来，这时玩家的选择是？

选择：

○去捉郭靖黄蓉！（接续《逆行经脉》任务）

○帮欧阳锋买吃的（接续《蛤蟆功》任务）

○管他死活！（任务结束，被打成昏迷状态**5**分钟）

●西毒不识食中毒，玩家计取蛤蟆功

玩家好不容易让西毒打消捉郭靖的念头，不过却要带一些食物回来给他。欧阳锋要玩家带【烤乳猪】×1、【矿泉水】×2。将上述的食物收集到后拿给欧阳锋，这时欧阳锋说要调气，口中喃喃念起《蛤蟆功》的口诀，玩家急忙照着口诀抄下来。隔天，欧阳锋又要玩家找食物给他，分别是【包子】×1、【水饺】×1、【红茶】×1。

把上述的食物收集给欧阳锋后，欧阳锋又要调气休息，玩家又抄下他口中所念的蛤蟆功口诀。第三天，欧阳锋又开出新的菜单：【蛇肉汤】×2、【益寿何首乌】×2。再把欧阳锋要的食物交给他后，欧阳锋吃完依例调气休养，这时玩家再抄下口诀。

这天欧阳锋又开出新的菜单：【红豆汤圆】×2、【特级寿桃】×2。拿给他后，欧阳锋再次地调整气息，玩家当然不会错过机会，继续抄下念出来的口诀。隔了一天，欧阳锋又来了份菜单：【水果】×2，玩家将水果拿给欧阳锋后，趁着欧阳锋调息时，抄下了最后的口诀；这时欧阳锋又说要吃别的东西了，但是玩家已经达到目的，哪还要听他的使唤，拿着抄好的《蛤蟆功口诀》走出山洞，大功告成。

注意事项

1. 几乎每个阶段都有时间点，玩家要特别留意攻略中所附的时辰。如果时间点和属性条件无误仍无法触发，最好多试几次，不要轻易放弃。
2. 按照文中提及的触发人物和地点，玩家在该场景如果找不到接下来的任务，可以再多点几次，像最后王重阳起死回生打退欧阳锋，就要多踩几个点才能触发。
3. 战斗或玩小游戏失败，都要重新来过，每次重新触发的时间为现实时间17个小时左右。
4. 最后拿到秘籍不代表玩家就能马上学到，能学到的玩家必须符合以下的属性：胆识30、福缘40、机敏40、实战经验3800万、江湖历练3.3万、基本内功130级及上线时间5000小时。■



传奇3G

实用技巧问答集

目前，《传奇 3》大部分服务器已经完成了向《传奇 3G》的升级，大部分玩家也在新的一年里体验到了《3G》的快乐，但是对于许多新手来说，《3G》还是很陌生的。本文将以问题的形式，来向各位新手和老鸟解答《3G》里大家比较关心和热门的问题。

●问：《3G》中常听别人说起战士的连招，请问战士的连招是如何释放的，都有哪些连招？

◎答：连招，无论在老《传奇 3》中还是在《3G》中，都是战士必须掌握的，也是非常有效的 PK 手段。连招的原理很简单，主要是利用战士的大威力技能需要释放时间来完成的。举个很简单的释放双烈火的例子：战士在 PK 时，先按下烈火的快捷键，此时不要着急将烈火打出去，而是等待 8-10 秒，然后对准要攻击的目标，迅速将烈火打出。在打出第一刀烈火的瞬间，马上再次按下烈火的快捷键，继续攻击对手，这样就能打出两刀连续的烈火了。

掌握了双烈火的释放方法，就可以随心的根据技能的不同释放时间来安排其他连招。比如可以按此方法打出双莲月，由于战士的莲月爆发力特别强大，再加之五级技能的推出和破血狂杀辅助的话，两刀五级莲月打到对手身上，别说是贫血的法师，就是 40 多级的道士也照样会被秒杀。

此外，还可以进行多个技能的连招释放，比如第一刀先打出烈火，在打出烈火的瞬间按下莲月的快捷键，再在打出莲月的瞬间，按烈火，在第三刀打出烈火的瞬间，再按翔空……这样就形成了烈火+莲月+烈火+翔空的连招，威力自然不一般。

连招的形式有很多，常见的有：翔空+莲月+烈火+攻杀（随机释放），莲月+烈火+莲月，莲月+莲月+攻杀，这些威力大且释放时间短的连招在 PK 中是非常实用的，战士一定要多多掌握。

●问：在《3G》中几乎所有的 BOSS 都被改成了全强元素防御，那么升级武器的时候是不是没必要加元素了？

◎答：的确，在《3G》中的 BOSS 都变成了全强元素防御，打 BOSS 再也不能像从前那样针对 BOSS 的弱元素拿相应的武器来打了，但是这并不意味着攻击元素从此以后就会沦为"废品"，它和破坏、灵魂、自然等在不同的方面表现是不同的。

在打怪练级方面，高攻击元素的效果要明显的多。在《3G》中，很多练级点的怪物都有相应的弱元素，比如祖玛弱火弱暗黑，牛洞的怪物弱冰等，在这些高经验高怪物刷新率的地点练级，拿着有针对性的加攻击元素的武器练级，其速度绝对比加破坏等方面的武器值的多，练级事半功倍。另外，在打 BOSS 方面，攻击元素很高的话，打 BOSS 的效果也会非常明显，当然能把破坏灵魂加的越多越好。

PK 方面，如果对手防御上有弱元素缺陷的话，拿相应的攻击元素要比拿加其他武器攻击更有效果，但是这样 PK 起来非常不方便，根据对方的装备来判断其弱元素，并且更换武器，浪费时间。因此 PK 的时候，武器还是应该以高破坏高灵魂高自然为主，这样在大多数时候，即使你占不到很大便宜，也肯定不会吃亏的。

应该说，攻击元素的主要作用在于高效率的练级，而破坏、灵魂、自然则在 PK 和打 BOSS 方面会有更好的效果，二者是相辅相成的，建议在等级不是很高的时候以加元素为主（40 级以前），而等级较高的时候，武器应以加破坏、灵魂、自然为主。

●问：40 级以后，各职业可以获得额外的属性点，那么三种职业都选择加什么属性点比较合理呢？

◎答：关于 40 级以后的加属性点问题，其实没有绝对合理的方式。根据个人不同的爱好和不同情况，大致有以下几种：

一、练级狂人式。将所有的属性点全部加到同一种元素上，当然加什么元素需要根据练级地点来选择。如打算长期泡在组玛寺庙，就选择加火元素或暗黑元素；如果打算蹲牛洞，就加冰元素。当元素加到 15-20 点时，伤害怪物的效果就非常明显了，如果再有一身好装备的话，飘绿的机会会非常的高。

二、PK 狂人或完美主义者。注重各项数值平均发展的玩家，强烈建议你选择加破坏（战士）、灵魂（道士）或者自然（法师）。这样加点到 50 级左右，你的自身属性就会非常高，PK 时会得心应手。毕竟在高破坏高自然和高灵魂的带动下，三种职业的攻击技能都可以发挥很好的效果。

三、BOSS 猎手型。《3G》中的大 BOSS 大部分都是属于魔法攻击，而且攻击力非常强。但是如果的你魔御非常高的话，可以有效的抵挡住 BOSS 对你的攻击，这样的话打 BOSS 将会变的非常轻松。所以现在非常流行高魔御道士，利用自己本身特点，再加上高魔御装备，40 级以后选择全加魔御，那么魔御将会很轻松的达到 60 以上，这样的道士自己自己就可以单挑大部分的 BOSS 了。

另外，关于附加属性点方面还应该注意，以 52 级为例，这个时候你所加的属性点最少应该达到 20 点，好的话可以达到 22-25 点，如果少于 20 点的话，还是建议去重新洗点吧，不然会非常亏的。

●问：《3G》中该如何更快的赚钱？

◎答：这个问题说起来浪费的口舌就多了，下面说几个最常见的办法吧。

一是边练级边赚钱。这种方式收入不多，但却相当稳定，而且也不耽误人物升级。记得在《3G》刚升级时，光通搞了许多活动，游戏中怪物的暴率大大增加，几乎热门的练级地点中的怪物都会有一只大暴，而且其中多以钱为主。因此，最近练级狂们的荷包也渐渐鼓起来了。只不过这种方法相对于其他方法来说收入甚微，想买名牌装备的玩家还是另谋出路吧。

二是打 BOSS 赚钱。这是《3G》中最常见的赚钱方法之一。《3G》中的各大 BOSS 与《传奇 3》中相比还算是比较慷慨的，每次死后都会留下大量的名牌装备，因此只要不是 RP 不济，就可以把命赌在这上面。不过需要注意的是，一般来杀 BOSS 的队伍会很多，冲突在所难免，所以拥有较高的等级和一个团结默契的队伍是非常必要的，另外要掌握《3G》中 BOSS 的刷新规律，争取最快速最准确的猎杀 BOSS，而不是每次来打都只能看到 BOSS 的尸体。

三是挖矿赚钱。商店淘极品赚钱等都是比较不错的赚钱方法，在这里就不多赘述了。

四是一种比较卑鄙的赚钱方法（大家不要鄙视我啊）——杀人越货！在《3G》中，不管人物的级别高低，装备优劣，声望值和 PK 值多少，只要在非安全区和允许战斗区域外死亡，身上的装备就会有一定几率掉出（PK 值越高掉出的几率越大），所以与其杀怪等着 RP 爆发，不如盯上一两个极为有钱的富人……猎杀手段是偷袭！要做到"快、准、狠"，争取在最短的时间内将猎物杀死。猎杀地点很重要，一般选在令人防不胜防的地方。

推荐地点一：露天仓库旁。这里多半情况是围着很多人，忙着存东西、取东西或是在交易，只注意自己正在做的事，对周围的事物毫无警戒，所以很适合偷袭。需要注意的是，人多的地方爆出装备时要眼快、手快，不然只好看着别人把装备捡到包里，自己又犯杀人罪……

推荐地点二：冲级胜地。像祖玛、牛洞等冲级人数众多的地方，下手有两点好处，一是上述地图中的玩家较多，便于挑选猎杀对象。二是一般冲级的人只在注意身边的怪物，对人注意很少（个别警惕心超高的除外），便于下手。

推荐地点三：红名村附近。理由就不用我多说了吧，第一杀红名不犯法，可以保住自己的"名声"；第二红名 PK 值高，死后掉装备的几率更大；第三红名们一般都是恶贯满盈的杀人魔头，杀他们也是天经地义，为民除害（其实还不是看上人家的装备?！）。■

在《星际 Online》(PlanetSide,文中简称 PS)里,有一个较为特殊的兵种,他们活跃在每次战役、每个战场,却没有人见过他的身影——每当敌军支援突然停滞、狙击手莫名哑火、基地奇怪的陷入瘫痪,所有人都知道那是他们的功劳,他们就是俗称"鬼"的隐身兵。

PlanetSide
我的鬼魅生活
PS 隐身兵种成长心得

文/〖残酷天使〗

PS里,隐身兵种最基本的装备就是渗透装,渗透装证书只需要 2 点证书点就可以拿到,只要学习了渗透装就可以在游戏中"神出鬼没"了。渗透装几乎不能给玩家提供任何防御作用,且装备后只能单独使用手枪一种武器,但它却拥有一个奇特的功能——隐身(装备渗透装后,按下默认的【B】键),身着渗透装的"鬼"们就是依靠它才能长期在敌后出入自由。

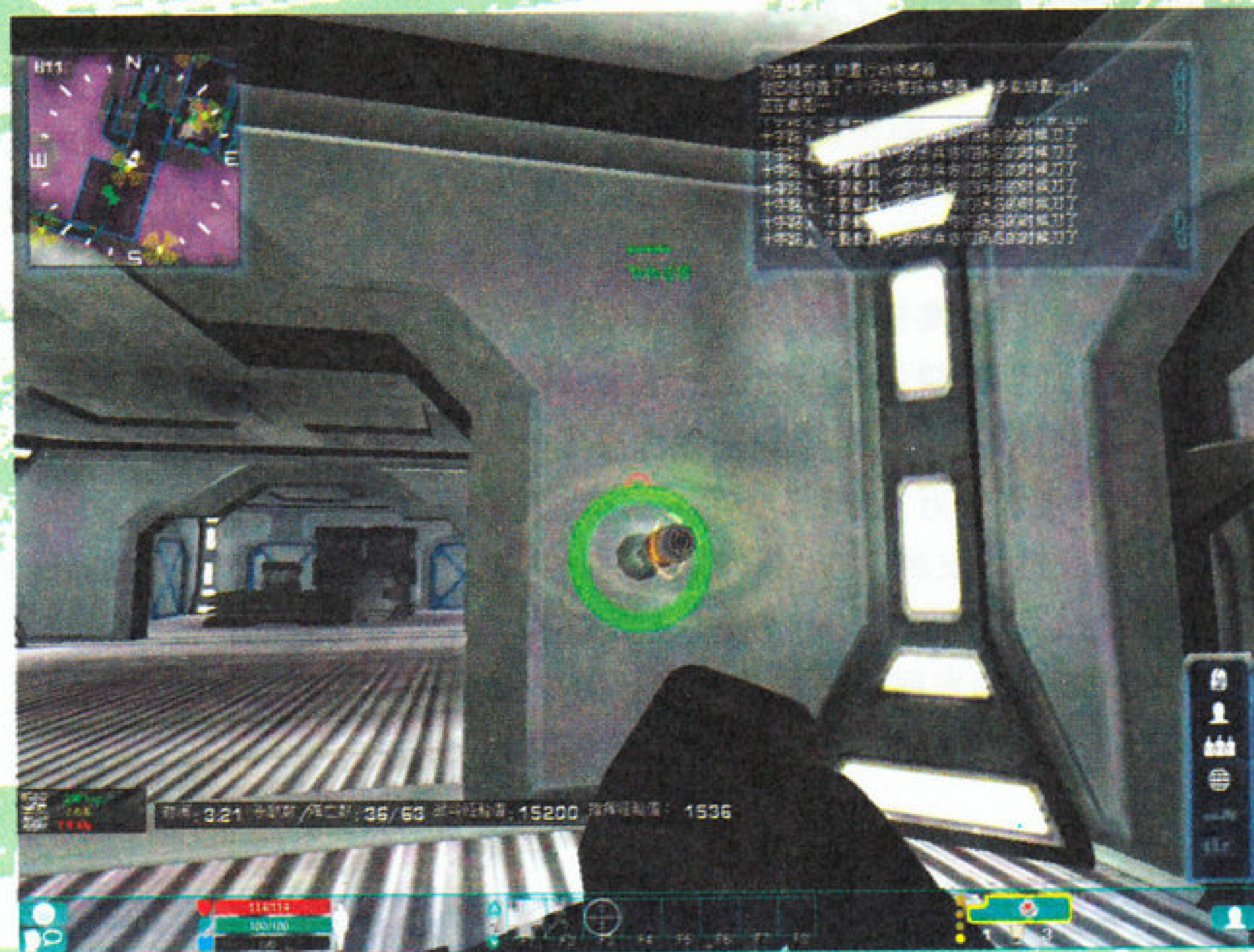
一个新兵,我,从训练所出来后拥有了 6 点证书点,除去 2 点学习渗透装以外,还有 4 点可以自由选择。我想我应该选择学习工程师,工程师证书是学习战斗工程师证书的必要条件。工程师证书需要 3 点,剩下 1 点可以留着以后使用。这样,一个让敌人闻风丧胆的隐身兵就诞生了(咋听起来跟抗日英雄一样 @#$%…)。

像我这样的"小鬼",只有 3 样东西可以杀敌——手枪、刀和手雷。

手枪分为 4 种,PS 中 3 国共用的自动手枪、瓦努的光束手枪、地球共和国的连发手枪和新联盟的霰弹手枪。自动手枪有较快的射速和中等的威力,光束手枪的特点是可以射击 200 米远的目标,拥有最远的射击距离;连发手枪的特点是射速最快;霰弹手枪则拥有最强大的杀伤力,仅需四枪就可以打倒一个装备强化甲的敌人!

刀的使用分为 2 种模式,分别是伤害力较低的一般模式和可以发挥出强大的攻击力的重砍模式。虽然后者三刀就可以干掉一个装备强化甲的对手,但我知道,这样做的缺点是噪音偏大,容易被敌人的同伴发现。

手雷分为 3 种,一种是干扰雷,可以使敌人的插件、自动机枪、地雷和载具武器暂时失效;另一种是热浆雷,具备辐射伤害,可以使目标在一段时间内持续受到伤害;还有一种是高爆雷,拥有很大片的范围杀伤力。





很快,当我升到 4 级后,又获得了一个证书点。我赶快学习了战斗工程师,这时我已经是大名鼎鼎的渗透高级工程师了!抛弃了陪伴我初闯战场的小手枪,我拿上高工的标志——设备装置器。设备装置器可以被安放成以下 4 种模式:首先是自动机枪,它只能够被安置在野外,能够自动射击出现在它火力范围内的任何敌军,而当它和己方的连接工厂连接,或者附近安放有己方行动警报器时,甚至还可以攻击为了躲避火力而蹲下行走的敌军;其次是高爆地雷,它也只能放置在室外,是阻止步兵和各种地面载具前进的利器;行动警报的作用上面已经提到,当有任何敌军出现在它的监视范围,它就会发出刺耳的声音,还能显示出敌人的名字;最后一种是炸药,这可是个厉害的角色,它是可以被放置在任何地方的!炸药的威力无比强悍,可以秒杀一切在它爆炸范围内的步兵!我很喜欢偷偷给蹲点的敌人屁屁边放上炸药,然后左键一点,"娘子,快和牛魔王出来看上帝……"

当升到 6 级后,我可以装传感插件了,它可以保证我不被行动警报和蚊子上面的雷达发现。

达到 9 级,我利用所有剩下点数学习高级黑客。这时,我终于成为一个名副其实的"鬼"了。高级黑客可以快速的黑掉装备终端、载具终端和主控,甚至还可以黑掉敌人的载具。到现在,我终于能够真正的影响战局发展。

12 级,我可以装第二个插件了。我装上了察看敌方单位生命值的插件。这个插件可以显示目标的生命值,还可以显示载具里面的敌人数量和名字。这样,我就可以专找虚弱的目标下手了。随着杀敌的速度大大加快,我用升到 12 级所获得的 3 点证书点学习了驾驶蚊子号。从此我就告别了 11 路的历史,直接飞上天,阿门……

当我升到了 18 级,便可以装第三个插件了。选择耐力回血或者强心插件,可以保证我的生存能力,但作为暗杀者的我还是比较容易被敌人一击就送上西天。所以我最终选择了装行动插件,它让我跑得更快。敌人追不上我,自然被杀死的机会大大减小,韦小宝最擅长的逃跑功夫也不过如此啦。多出来的证书点,我还学习了机械装甲。这样,在我杀入敌人基地后,可以黑掉敌人的装备终端,然后换上 MAX 装甲,偶尔也能享受下久违的光明正大杀敌的骄傲。

20 级了,这时候的我已经不需要什么经验了,我已经成长为一个无比阴险、无比狡猾、无比毒辣的老鬼。不过,我还是学了一个高级小型载具驾驶证,所谓学无止境嘛。我常常觉得可以隐身的幽灵号很配我的渗透装,而有了幽灵号,我的负重也增加了 1 倍多——这样最大的好处就是我再也不用红着脸翻别人的包包了。

其实,鬼还可以升级为一级指挥官,这样就可以设置路点了,它可以用来指引我军进攻。每当我找到敌军队伍软肋的时候,常常通过设置路点来召唤友军对敌人实施快速有效的打击,另外还可以为己方的轨道炮指引方向。

我就是这样的一个 PS 中的鬼魅,暗杀、侦察、破坏、指引,如果哪天你莫名其妙的挂掉,可能你就是得罪我了,小心点!■





N 全国高校电子竞技联赛
NATIONAL UNIVERSITY GAMES LEAGUE

我的青春我的梦

记首届 NUGL（全国电子竞技高校联赛）

随着电子竞技的不断发展，中国目前形成了以 CPL、WCG、ESWC 为首的国际电子竞技团队，和以 CEG、CIG、GOC 为首的国内电子竞技团队，然而众多的电子竞技团队却都忽视了高校这个庞大的市场，在众多国内外电子竞技赛事当中，始终没有一个真正的属于高校学生自己的比赛。


清华同方提供的比赛用机

从普及电子竞技理念的角度来说，电子竞技在高校属于主流活动之一，高校电子竞技具有参与人数多、竞技水平强、游戏文化深、影响力大、竞争性强等多种特色，大学生是电子竞技发展壮大的中坚力量，因此真正意义上的高校电子竞技赛事对于促进电子竞技在中国的发展有着极为重要的作用。

从商业角度来讲，高校的可利用资源极多，非常值得进行商业投入。随着电脑和网络的普及，高校人群形成了非常庞大的 IT 市场和商业市场，而这个市场是一个既封闭又开放的市场。封闭是因为学校对于各种商业活动以及在学校内开设各种销售网络点十分敏感；开放则是来自于高校学生本身，他们对于科技、时尚、数码有着独特的理解。近两年来高校市场被越来越多的企业所关注，各类企业都急切的寻找适合高校领域的切入点来纷纷挺进高校市场。

在上述背景下，首届 NUGL（全国高校电子竞技联赛）诞生了！


冠军四川西南科技大学 R.P 战队

赛事综述

2004 首届 NUGL（全国高校电子竞技联赛）由《中国青年报》主办，得到了各类赞助商、各大网络媒体和平面媒体的大力支持，受到了各大高校学生的极大关注。本次大赛共有全国八大赛区 504 所高校选派代表队参赛，赛事覆盖 27 个省、市、自治区、直辖市，各级赛事组织者近千名，计各高校预选赛在内，直接参赛学校超过 500 所，选手逾 20 万。

经过三个多月的各大赛区预选赛，一共决出了八支参加总决赛的队伍。他们分别是：中国农业大学 CAU 战队、湖北民族学院 team.TY 战队、华南理工大学 EM 战队、吉林大学 ST-FF 战队、山东大学威海分校 Un!ted.[3]战队、天津建工职业学院 Player 战队、西安欧亚学院 Toghter 战队、西南科技大学 R.P 战队。

2004 年 12 月 26 日，首届 NUGL 全国总决赛在中国大学的“首府”——北京大学正式打响，来自全国八大赛区的八支冠军队伍齐聚北大新鸿基楼，来实现他们各自关于电子竞技和青春的梦想。经过一天紧张激烈的角逐，来自电竞大省四川的西南科技大学 R.P 战队在决赛中以 16:14 艰难战胜夺冠热门中国农业大学 CAU 战队，夺得具有历史意义的首届 NUGL 冠军；中国农业大学 CAU 战队屈居第二；西安欧亚学院 Toghter 战队则获得了本次比赛的第三名。

赛事评论

高校电子竞技商业化趋势

高校电子竞技人群数量庞大，很多高校队伍才是电子竞技的真正爱好者，他们团结一致，刻苦训练，在当地的电竞比赛上也取得了成绩，但究其没能在大型比赛中取得好成绩的原因，很重要的一点是因为他们都是没有收入的学生，赞助一直是困扰着队伍的第一大难题。而随着电子竞技的在中国的迅速发展，高校电子竞技市场这块还没有被开发的市场也引起了商家的注意，他们希望能够借助这个市场来取得一定的商业利益。在双方都有需要的前提下，高校电子竞技就面临着一个巨大的机遇，也是一个十字路口，双方合作得好，形成了一定的规范，那么高校电子竞技在商业化这个领域也会良性的发展下去。但如果只是一方单方面的想通过这个市场获得短暂的利益，那么高校电子竞技也会如这些年我们所看到的一些电子竞技比赛一样畸形的发展下去，甚至说会毁了高校电子竞技这个刚出生的婴儿。无论如何，高校电子竞技商业化已经开始了，这也是一种大趋势。

高校电子竞技营销

本次高校电子竞技联赛吸引了联想等各大赞助商的关注，随之也产



生了崭新的高校电子竞技营销理念。

首先说一下赞助商在高校电子竞技营销中最关键的核心问题：必须知道什么时候可以走捷径，什么时候不能；必须知道应该了解些什么，什么可以暂时搁在一边；还必须知道什么东西必须懂，什么暂时不懂也无妨。

今天的电子竞技市场就像是一个秀场，它强大的功能似乎无所不能，几乎各种行业都可以从电子竞技中找到适合自己的位置，这也正是它的价值所在。在经济方面，它一边引导消费、一边催化新产品诞生、一边又将大量产品和生产力消化掉，是一个良性的产业链条，并且可成为大经济环境的良性催化剂；就文化而言，它可以令不同地域、种族、宗教、年龄和教育水平的人们之间融洽交流……电子竞技已经超越游戏本身。

对于高校电子竞技，投资者首先要明确市场目标：15岁到35岁的年轻人，大学生为主体。这个目标市场的特性是：时尚，喜欢新兴事物敢于尝试，并且接受能力强。而在明确了目标市场后，一定要快速对这个目标市场进行研究分析，而研究分析的速度是电子竞技营销是否成功的关键，这是因为技术和竞争环境日新月异，迫使推出电子竞技营销必须以快为根本。

投资者要明确电子竞技的魅力是合作的基础：政府主管部门已将电子竞技运动视为健康的体育项目，对其大范围的推广和普及加以支持和引导，这足以说明电子竞技对于青少年砺炼心志、磨练毅力所起到的积极作用已经得到肯定。更为重要的是：开明的政策环境促进了电子竞技在社会经济中的地位提升。电子竞技所具有的文化、科技等多重属性无疑使得在我国发展时间并不长的电子竞技运动魅力四射！



本届 NUGL 联赛冠亚季军合影

而对于投资者来说，高校电子竞技也不只单纯是一项体育运动，它是潜在巨大商机的运动。高校电子竞技营销是个复杂的系统执行过程，需要企业在对高校电子竞技赞助的同时，对企业产品、企业形象重新设计、定位，使之与高校电子竞技文化相符，还要整合企业的资源，综合运用多种形式，使高校电子竞技文化融入到企业的各个环节，形成企业与学生的共鸣。国内企业在进行高校电子竞技营销时，最大的误区是把电子竞技营销往往简单的认为就是对电子竞技赛事的赞助，在赛事赞助上不惜重金，却不进行其他方面的配套工作，不进行与之相关的企业资源整合，这样就不能发挥出高校电子竞技营销的作用，导致资源的严重浪费。签定了赞助协议，付出了赞助费，只能算是赞助活动的开始，要想把赞助的效果充分发挥出来，还需要付出数倍的资金和数十倍的努力。

关于青春、梦想和电子竞技

三个多月的赛事终于落下帷幕，留给我们的是回忆和思考。NUGL刚刚起步，无论从规模还是影响力都还无法同世界性的电子竞技大赛相比，然而电子竞技赛事在高校体育场馆内举行，我认为这对于中国电子竞技绝对是具有历史意义的大事；随之产生的高校电子竞技市场也带来了崭新的营销理念；对于每个参赛的选手，电子竞技就是他们的青春，他们的梦想，每个人都可以成为英雄，不仅仅是在万众瞩目中托起国旗才让人喝彩，也许只是因为一件简单的小事：一个动作，一次冲击，一场翻盘。也许这就是高校电子竞技所传达的一种信念，它只关乎青春，只关乎梦想！让我们期待NUGL有着更美好的明天！■（文/Magicboy）

图片花絮






决赛中的中国农业大学CAU战队.

队伍特写·专访CAU队长刘小玮

NUGL北京赛区，各支队伍综合实力都非常接近，互相也非常熟悉，因此每一场比赛都异常激烈，最后来自中国农业大学的CAU战队脱颖而出，一举夺冠，并在随后举行的全国总决赛中获得了亚军的好成绩。总决赛当天比赛场馆转播了几乎所有CAU的比赛，这支队伍富有朝气，技战术水平较高，给观众留下了非常深刻的印象。

记：小玮你好！首先请问你对CAU取得了NUGL全国总决赛亚军这个成绩满意吗？
刘小玮：非常满意了，不过还是有一些遗憾吧，毕竟只输了两分，只差一步就是全国冠军了，不过这也可以看成是对我们的一种激励吧，明年的NUGL春季联赛，我们一定会登顶全国冠军的。

记：我了解到你们夺取北京分赛区冠军还是比较轻松的，能具体讲一讲过程吗？
刘小玮：我们在预赛中打得还算是比较轻松，北京赛区的赛程比较长，但是很合理，避免了一些强队过早的被淘汰，有实力的队伍都会走到最后。第一轮小组赛中，我们打的比较轻松，连胜三场出线。第二轮16强赛，分为两个小组，小组出线两支队伍，所以要想出线就要至少拿下7场比赛中的6场。这7场比赛的前5场我们都顺利拿下，第6场对北京联合大学，比赛中我们先是取得了很大优势后，这时候有队员注意力不集中，对手也抓住机会把比分扳平了，这样我们必须拿下最后一场对中国人民大学的比赛才能出线。这场比赛是最难忘的关键一战，大家齐心协力，打出了非常高的水平，最后大比分战胜了对手顺利出线。可以说队员们经过这一战，过了心理压力这一关，以后的比赛大家都非常有信心了。而至此我们也进入了四强。在四强双败赛中，我们一直期待与之碰撞的劲旅北京吉利大学K.Fers战队（编者注：K.Fers战队是北京高校各战队当中公认实力最强的一支战队，特点突出，打法犀利）由于状态不佳和其它原因，过早出局，没能和我们相遇，这也成了我们在北京分赛区最大的遗憾，最后我们在决赛中战胜了北京建工学院。

记：看来你们的实力在北京地区还是非常突出的，再讲讲总决赛的情况吧。
刘小玮：为了准备总决赛，我们进行了很大强度的训练。毕竟总决赛的8支队伍代表着高校的最高水平，而在平时我们也和其中几支队伍打过友谊赛，感觉各支队伍技战术水平都差不多，比赛的最后结果很难预料。因此我们只是尽可能的把竞技状态调整到最佳，赛前我们也没有定出具体的成绩指标，只是想要努力打出自己的风格。总决赛开始后，我们第一轮没有迅速进入比赛状态，发挥失常，掉入了败者组，这样第二轮同华南理工大学的比赛成了生死战。这场比赛我们可谓是大悲大喜，开场5:0大好局势下，包括我在内，队员们都有些放松，结果被对手连扳7分，当时我个人都有些想放弃了，好在我们有两个队员心理素质非常好，在电脑屏幕上打字出来让大家不好灰心，最后我们硬是挺了下来。等比分到10:10的时候，我感觉整个赛场的空气都凝固了，最后我们成功的打出了一个精彩的配合，以12:10险胜。我觉得这场比赛是我们参加过比赛当中打得最精彩的一场，也许很多年之后我们都不会忘记。接下来的比赛也比较紧张，最后我们以败者组冠军的身份打到了决赛。决赛我们发挥的不是特别好，尤其是没能压制住对方的士气，比赛收尾那几局对手几乎打疯了，最后我们以两分之差输掉了比赛。

记：真是有些遗憾。以上几个问题都是关于比赛本身的，下面是几个与比赛相关的问题。首先，你们对这次NUGL比赛有什么评价？
刘小玮：其实大家都知道，高校电子竞技发展的并不好，尤其是缺乏针对高校学生的大型电子竞技赛事。NUGL的出现可以说是弥补了这个缺陷，当然这个比赛刚刚起步，还有很多方面的不足，应该学习一些大型国际电子竞技赛事的组织和举办经验。不过一项优秀的电子竞技赛事不是在短期内就能达到的，我们也期望NUGL能够越办越好。

记：CS是一款非常出色竞技项目游戏，你对CS有什么评价吗？
刘小玮：CS是团队性最好的竞技项目，战术要求比较高，版本之间的继承性非常好。而CS之所以成为目前全国乃至世界上最流行的电子竞技项目，这和CS非常容易上手这个特点是分不开的。当然要想达到一个非常高的竞技水平还是需要进行大量的练习尤其是团队练习，以便整个队伍能够彻底磨合，形成一个真正的整体。

记：接着是个老问题了，你们是如何看待学业和电子竞技的关系的。
刘小玮：社会上对电子竞技是报着观望甚至敌对的态度，最常见的一个观点是玩物丧志。我认为学业和电竞之间的关系，不能简单的理解为学业和游戏之间的关系。学业和电竞两者之间没有什么必然的冲突，而让两者不产生矛盾的核心要素就是自我控制，掌握正确的生活方式。我们是成年人，有着自己的世界观和自己的生活态度。电子竞技是随着体育发展、科技进步产生的新生事物，而且国家也已经承认了电子竞技作为正式体育项目地位，这说明电子竞技同样是正面的东西。而从我们个人来说，电子竞技是我们队所有队员一个关于青春的梦想，我们可以通过电子竞技证明我们自我的存在和青春的激昂。大学生的最主要任务还是学习，但并不是死学书本上的东西，各个方面的能力都要拓展。电子竞技本身就是一门学问，除了竞技项目本身，与之相关的PC、市场营销还有IT等方面的知识都值得我们去学习。

记：你刚才也提到了与电子竞技相关的商业活动，其实高校电子竞技商业化趋势是目前大环境下的产物，已经成为了一个大趋势，你对此有没有什么看法？
刘小玮：虽然电子竞技在中国已经有了一定的发展，但是高校电子竞技市场还处于未被开发的状态，高校电子竞技商业化也确实是一种趋势，这和其他体育运动都是一样的。我想说的是只要商业化不要影响竞技队伍本身的训练生活和竞技状态，并能够让队员了解一些相关的企业产品、企业知识，还是有很大的开发空间的。高校电子竞技的赞助商一般都是和PC相关的一些厂商，而高校电竞队伍大多数队员是对PC非常有兴趣的，能够通过这个过程来更深层次的了解和学习PC知识或相关商业知识。

记：最后问一个比较范围比较大的问题吧，你觉得中国电子竞技的发展前途如何？
刘小玮：电子竞技这项运动在世界范围内已经取得了很大的成功，这是大家有目共睹的。在中国，电子竞技基础人群数目庞大，完全可以良好的发展。中国缺少的不是市场，不是需求，而是政策，现在国家是鼓励发展电子竞技运动的，所以只要能够稳步而良性的发展，电子竞技在中国一定会迎来真正的春天。

记：谢谢你，最后预祝CAU在2005年取得更好的成绩！
刘小玮：谢谢！



北京中国农业大学CAU战队获得亚军



孟阳和CPL，不得不说的故事



CPL给中国选手的第一张入场券

2003年10月韩国WCG总决赛上，代表中国出战的deViL United在CS项目上历史性杀入八强；同时"重庆小王"郭斌勇夺魔兽项目银牌，只差一步站在世界之巅；一个月后国家体育总局宣布电子竞技成为其第99个正式体育项目，国内电子竞技业界一片欢腾。2004年，中国电子竞技稳步发展，取得了长足的进步，成功举办了上百项各类电子竞技赛事。然而我们突然尴尬的发现：在国际性电子竞技赛场上，2004留给我们的是GBR抢走CPL入场券，WCG选手被拒签，还有NEW4孤孤单单的一枚ESWC铜牌……反观韩国电子竞技，单在WCG总决赛四大电子竞技主流项目上就夺得两金两银一铜，2003年WCG上被deViL United蹂躏过的MaveN甚至击败SK获得第三名！眼红别人成绩的同时，我们都不知道，中国电子竞技到底怎么了，难道中国电子竞技在国际赛场上又将归于沉寂？NO！12月20日，一声惊雷从美国达拉斯传来，中国FPS游戏第一人孟阳一路过关斩将，夺得CPL2004冬季锦标赛Doom3比赛冠军，也为中国夺得了第一个单人电子竞技世界冠军！中国电子竞技在国际赛场上似乎陷入低迷之时，孟阳的这个世界冠军为中国电子竞技注入了一支强心剂，而且在欧美选手所垄断的FPS项目上取得如此重大突破，对于全亚洲FPS玩家也是极大的激励，意义深远。

2004年的平安夜，孟阳的庆功宴上，为了调时差已经20多个小时没有睡觉的孟阳似乎一点也不累，依然兴致勃勃的向我们讲述他和CPL那不得不说的故事……

六战六捷

初到达拉斯，孟阳发现自己的种子排位是31号，他自己并不在意，倒是深知孟阳实力的美国头号种子选手却不乐意了，经过这位老兄和组委会的交涉，孟阳的种子排位提高到了10号。然而谁也没有想到，美国朋友的好意却给孟阳带来了更大的麻烦，在接着的比赛当中，孟阳一路碰到的对手全部都排在欧洲或者北美前三，好在这次DOOM3比赛终究是属于孟阳的，他六战六捷，其中两胜夺冠热门选手dragon更是显示了他在DOOM3这个项目上无可匹敌的超强实力，最后孟阳以绝对优势夺得了冠军。

In this map,I can't do anything

在美国比赛期间，有位美国种子选手对孟阳佩服至极，他的电脑显卡配置太差，为了能和孟阳一起练习，他竟然疯狂的在比赛现场花了$399买了一块6800……这里还有一个小花絮，在两人调试好机器后准备连线时才发现了一个很重要的问题——没有网线，这位选手只好又跑去买了网线，终于两个人可以训练了。孟阳对待训练和比赛都是同样的认真，所以当两人的训练比赛以孟阳狂胜结束时，美国人失落的说了一句话："In this map,I can't do anything."在感叹孟阳强大实力的同时我们也应该指出DOOM3作为主流竞技比赛项目的一个致命缺陷——缺乏比赛地图。如果有合适的地图，以及后续的一些开发，笔者认为DOOM3会变成一个很好的竞技项目。



颁奖典礼，DOOM3前三名合影

Fatality



孟阳在比赛中 孟阳同亚军dragon

我想细心的人都会发现，在长城挑战赛上被孟阳挑落的FPS传奇巨星Fatality没有参加DOOM3的比赛，而是改打PAINKILLER。有的人可能会以为Fatality是被孟阳打怕了，有意避开孟阳所以才改了项目。其实对于Fatality这样的巨星来说，根本不可能会在意一两次比赛的失利。Fatality改打PK主要是因为CPL将PK设成了世界巡回赛的比赛项目，Fatality最后获得了PK项目的第三名，用孟阳的话来说这是一个不可思议的成绩，因为PK和DOOM3有很大的区别，而且Fatality下半年一直忙于商业活动，根本就没有足够的时间去练习，可见Fatality在FPS游戏上，天赋真是高的惊人。而自从长城挑战赛后，Fatality和孟阳就成了好朋友，这次孟阳在美国打比赛，两人基本上每天都在一起训练，互相给对方加油。在孟阳夺冠之后，两人开怀畅饮，相约在CPL世界巡回赛上在PK项目上一分高低！

关于PAINKILLER

没错，孟阳也要改打PK了，作为一个职业选手，必须要追随主流竞技项目的变更。从QUAKE3到UT，再到DOOM3，孟阳向我们证明了他在FPS游戏上过人的天赋。不过正如孟阳所说："天赋只能帮助你比别人更快的上手一个游戏，但要将水平提高到世界级高手，方法永远只有一个——不停的练习。"孟阳将在接下来的几个月时间根据自己的训练计划苦练PK，同时他告诉笔者由于系统训练的原因，将放弃CPL世界巡回赛前三站既日本的比赛，从5月份开始，孟阳将正式参加CPL世界巡回赛巴西站的比赛，我们祝愿孟阳能够继续努力，再创辉煌！


比赛现场

"盟友"Azhe

长城DOOM3挑战赛上，笔者曾经目睹了另外一位国内著名FPS选手Azhe的精彩表演。在开局不利的情况下，Azhe运用火箭筒勇猛的将Fatality压制在黑影当中，可惜由于缺乏大赛经验错失翻盘良机，否则那100万元奖金就是属于Azhe的了。那次比赛之后，Azhe一直为孟阳担任着陪练，非常辛苦。遗憾的是本次CPL由于签证问题，Azhe未能前去美国。在笔者就此向孟阳询问时，孟阳将Azhe的实力定位在CPL三甲之内，并称自己的冠军有一半是属于Azhe的。今后，Azhe将继续为孟阳担任PK的陪练，同时明年也将和孟阳一起参加CPL世界巡回赛，我们在此也祝愿Azhe能够早日实现自己的世界冠军之梦！

只有竞技成绩才能带来商业业绩

在孟阳夺冠之后最值得我们关注的还有孟阳的签约公司——升技，升技公司在签上海职业CS战队AS后，又选定孟阳为其产品代言人。据笔者了解，以孟阳的ID命名的"ROCKETBOY"主板将在2005年3月上市。升技公司的"电子竞技营销"符合一条定则：只有竞技成绩才能带来商业业绩。而反过来说，只有更多的企业尤其是和竞技游戏息息相关的PC硬件厂商投入到电子竞技产业来，电子竞技才会进一步发展。电子竞技发展的大潮流不可阻挡，企业只要有目标，有步骤的投入，收到的一定是巨大的回报！■（文/Magicboy）

孟阳所获重要荣誉



- 2001WCG中国赛区 Quake3（冠军）
- 2002WCG中国赛区 Quake3、UT(双料冠军)
- 2002WCG韩国总决赛 Quake3（第四名）
- 2004WCG中国赛区 UT（冠军）
- 2004长城DOOM3挑战赛优胜
- 2004CPL冬季锦标赛 DOOM3（冠军）



实战 CIG2004

全国总决赛

2004 年末，最后一项全国赛事 CIG 总决赛在京落下帷幕。在经过两天的激烈角逐后，YolinY.suho 一路高歌猛进，以胜者组冠军的身份杀入了最终的决赛；而被 YolinY.suho 打入败者组的 YolinY.Anas 在及时调整心态后也从败者组中杀出重围，与 YolinY.suho 成功会师决赛。笔者今天就将和读者一起来回顾本场比赛，鉴证 2004 年最后一个全国冠军的诞生。

选手介绍

YolinY.suho（下简称 suho）：NE user，曾两获 WCG 全国总冠军，并在 Acon4 的比赛中获得世界第四，中韩对抗赛中主力选手。

YolinY.Anas（下简称 Anas）：UD user，号称国内第一 UD 玩家，在 CIG 总决赛第一天后随即宣布正式加入 YolinY 俱乐部，原 id–CHN_Anas。

火焰领主 vs 死亡骑士

由于赛事开始前主办方已经抽签决定了比赛地图，因此最终决赛将在 TR 这张经典的地图上展开。比赛开始后，选择暗夜的 suho 出现在了 5:00 的位置，并且先后放下了月亮井、战争古树以及第二个月亮井（图 1），看来在可以招募中立英雄的地图上，suho 还是比较喜欢依靠火焰领主来与对方周旋。

而国内第一亡灵依旧选择了自己擅长的 UD 作战，这一次他出现在了与 suho 相对的 11:00 方位，通灵塔 – 地穴 – 英雄祭坛 – 地穴 – 古墓废墟的建造顺序也正是现在 UD 的标准建造顺序（图 2）。

果不其然，在英雄祭坛建造完毕后，suho 第一时间招募了火焰领主为自己作战，下面我们来看一下 suho 是如何来使用火焰领主的。第一点技能升级召唤炎魔，由于所召唤出的炎魔每攻击十次（包括中立生物和敌方单位）就可以分裂出一个新的岩浆怪，因此合理的使用炎魔在初期的战斗中就显得十分必要了。Suho 首先选择 MF 自己门口的中立生物，指挥火焰领主和弓箭手进攻一个中立生物，而让火焰领主单独攻击另外的生物（图 3），这种合理的攻击方式使得在清理掉中立生物后，火焰领主正好分裂成为两个；接下来 suho 马不停蹄的清理掉了 6:00 处的中立生物，在自己的合理操作以及 Anas 死亡骑士的帮助下，清理掉这里的中立生物后，suho 的炎魔已经增长到了 6 个（图 4），看来平时的练习在这个时候起到了关键性的作用。



图 1　图 2　图 3　图 4

二矿之争

带领 5 个弓箭手和 6 个炎魔清理掉了自己的分矿后，suho 迅速在这里放下了生命古树。而这时，初期骚扰并没有取得明显效果的 Anas 趁着 suho MF 商店中立生物的时候，带领半队多的食尸鬼成功打掉了正在建造的生命古树（图 5）。不过 suho 及时的回援也没有让 Anas 占到多少便宜，并再次放下了生命古树。随着 2 级基地的完成，suho 迅速招募了熊猫，凭借着熊猫的酒醉 suho 不但成功的开出了分矿也让 Anas 前来骚扰的部队所剩无几，在击退了对手的进攻后，suho 在分矿处放下了两个风之古树。

反观 Anas 这边，似乎在决赛中并不是十分兴奋，2 级基地后立刻开始向 3 级基地升级，并且没有招募自己的第二个英雄（图 6）。

综观上半段比赛，虽然在 2 矿的争夺上，Anas 并没有占到任何便宜，但是在科技上还是略为领先于 suho，不过没有招募第二英雄确实让人比较诧异，也不太符合



图 5　图 6

Anas 的作风。而从双方的思路看，suho 再次运用了自己近来比较常使用的对抗亡灵的战术，即前期依靠地面的弓箭手及猛禽德鲁伊逐步过度到角鹰和奇美拉的空军部队；Anas 这里直升三级基地的做法看来也没有出天地双鬼的意思，而是准备依靠地面的食尸鬼配合天上的破坏者来作战了。

关键一役

由于初期战斗不得力，Anas 把战斗的重点转移到了 MF 上，以期望快速提升死亡骑士的等级，而在双矿刚刚成型的情况下，suho 也没有绝对的兵力可以向对手发动攻势，因此双方各自选择了 MF，战斗的局势也逐渐趋于平稳。

在双矿经济的保证下，suho 的地面部队迅速成型，在自己的火焰领主升到 4 级后，suho 发动了第一次攻势，而老道的 Anas 并没有直接与 suho 进行正面交锋，在诱敌深入后才指挥自己的食尸鬼迅速包围了 suho 的远程部队，虽然这个时候 suho 在兵力上略占优势，但是看到地形对自己十分不利，suho 当机立断选择了回城（图 7）。



图 7　图 8　图 9

瓦解了这次攻势后，Anas 带着自己刚刚招募的第二英雄恐惧魔王准备 MF 位于 1:00 分矿处的高级生物，然而 1:00 商店处的岗哨神符为 suho 及时提供了消息，suho 自然不会浪费这种好机会，立刻指挥自己的部队，从后面围堵正在 MF 的 Anas 部队（图 8）。而这个时候 Anas 的主力部队由食尸鬼 + 憎恶 + 十圣石雕像构成，从部队构成上看对抗 suho 的弓箭手 + 猛禽德鲁伊 + 角鹰并不是十分吃亏，但是不利的地形加上 suho 的良好操作使得 Anas 的部队损失殆尽。当时如果 Anas 能够及时回城的话胜负应该还在未知之数。

在消灭了对方主力部队后，suho 并没有错失良机，家中生产出的三只奇美拉迅速支援前线加上本就没有受到什么损失的原主力部队在 5 级火焰领主带领下浩浩荡荡的向 Anas 主基地开进。面对如此强大的部队，Anas 虽然奋力顽抗，但终究寡不敌众，最终只能无奈的打出了 gg（图 9），再一次与冠军失之交臂，而 suho 凭借本场比赛的胜利不但为自己赢得了 2004 年最后一项全国冠军，也让自己在大型比赛中的夺冠次数增加到了 7 次。■（文 / 世玉）

TR 上的隐蔽箭塔

Turtle Rock 这张地图在国内的认知度应该是仅次于 Lost Temple 了，那么笔者今天就为大家带来一个 TR 上的小技巧。

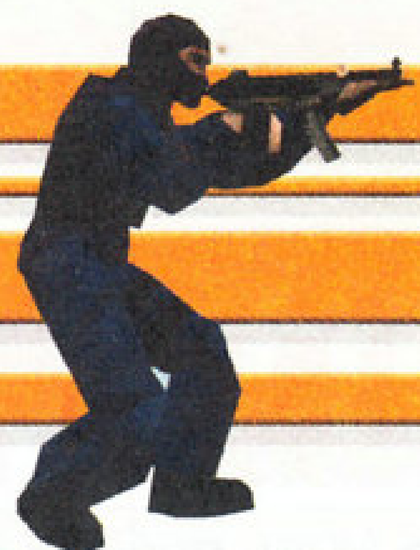
以 TR 这张地图上的 4:00 为例，如（图 1）所示，兽族用来探路的苦工在发现对手位置后并没有马上离去，而是立刻砍起了树木（注意这里是按 A 键去攻击树木，而不是采集），这时从人族的视角看去是没有任何异常的。在 A 掉两颗树后，这里就可以放下一个箭塔了，为大家展示的这场录象中，双方也是在兵力几乎相同的情况下，兽族就是依靠这个箭塔成功击溃了对手（图 2）。

运用这个技巧为避免意图被对手发现，在码放箭塔的同时一定要对对手进行必要的骚扰，并且兵力始终不能离自己的箭塔过远；派农民修理以及投石车的建造时机也要掌握的恰倒好处；当然如果你愿意砍掉 3 棵树的话，码放两个箭塔也不是问题。

往往看似很平常的一些技巧，都是建立在玩家对地图的深入理解上，而很多未被发觉的技巧正等待着玩家自己去积极的探询，笔者今后也会更多的为大家带来一些魔兽方面的小技巧，希望能给读者以帮助。■（文 / 世玉）



图 1　图 2



新贵颠覆豪门

点评 PlayedLAN #5 决赛第二场

让我们来看看丹麦新贵 Asylum（AL）如何在前不久丹麦举行的 PlayedLAN #5 总决赛上以 16:8 击败本土豪门 The Titans（TT）。总决赛在 De_Inferno 上展开，与 CPL 比赛规则不同的是 PlayedLAN #5 每局只有 2min。

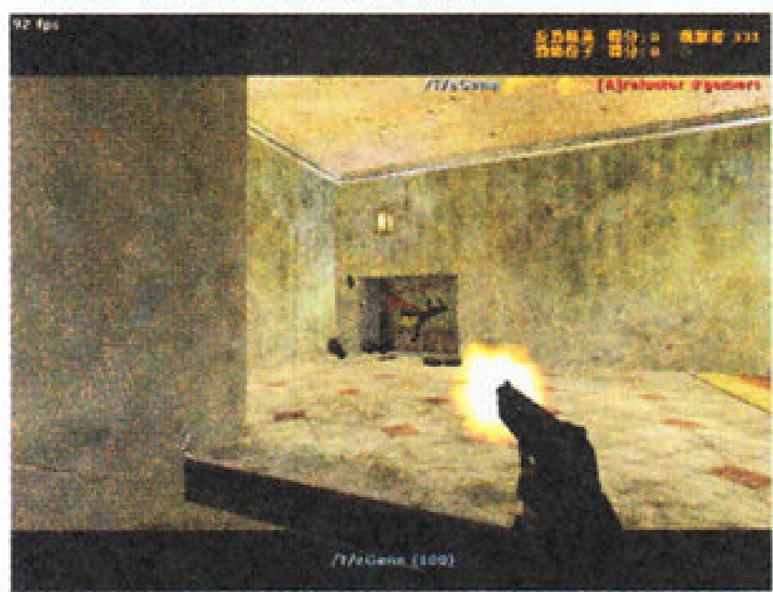
上半场
T：Asylum
CT：The Titans

The Titans	Asylum
/T/spX	[A]Relic #gamers
/T/eGene	[A]Galahat #gamers
/T/Eraz	[A]reluctor #gamers
/T/KK	[A]HAMMERTIME #gamers
/T/whimp	[A]Bloddy #gamers

Round 1

手枪局 CT 采用常规站位，eGene,spX 防守 B 点，其余 A 点。1:35 时 spX 果断的从 B 点撤往连接点，留下 eGene 一人独守空房。1:20 五名 T 从中路 Rush 企图包围 A 点，三名 CT 被围歼，在二楼把风的 KK 也被 HAMMERTIME 干掉。此时 eGene 火速奔至中路并从二楼摸上，凭借过硬的 USP 技术秒爆了两个头，这时候我们的英雄还是满血状态，越发急促的"滴滴"声不容他有丝毫犹豫，本以为满血的 eGene 会为 TT 赢得开门红，但 Relic 又岂是吃素的主？精准的跳杀使得 TT 唯一的希望破灭，AL 拿下手枪局。

TT 的四人防守 A 点却被 AL 五人反扑，败笔之处在于连接点三人手榴弹（后文简称 HE）和闪光弹（后文简称 Flash）的使用，没有他们的辅助 3CT 也难以跟 3 个实力相当的半甲匪徒抗衡。当发现 AL 进攻 A 区后，并没有通过投掷 HE、Flash 来拖延匪徒的进攻，未能为 eGene 的抄后路争取更多的时间。连接点的失误也使得 A 区防御体系被撕开一个致命的漏洞，spX 补位后面对两个大大的 PP 也没有消灭一人，反被对手回身爆头，也让藏身于箱子中的 Eraz 惨遭围杀。





Round 4

首个长枪局，双方展开真正的较量。TT 在 A 点布置两把 AWP，使得 AL 不敢贸然进攻，最终选择了强攻 B 点，放下 C4 后没有采取比较科学的站位防守，在烟雾弹掩护下 Eraz 率先击毙刚放下 C4 的 Bloddy。AL 得知对方有至少两把 AWP（不排除换枪的可能）的情况下，若 Camp 起来守株待兔也许是个更为明智的选择，然而当 Galahat 意识到这一点的时候为时已晚。



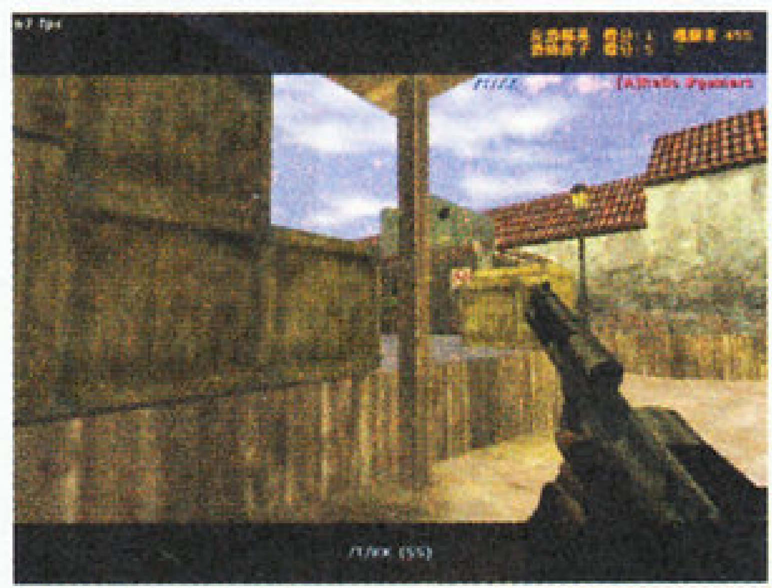
Round 5

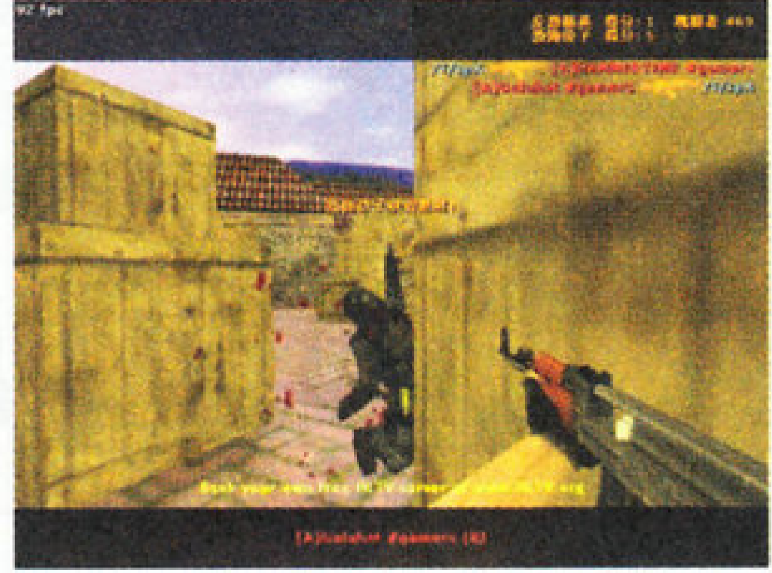
AL win，队员全部阵亡也使得 CT 经济发展再次落入低谷。AL 显然对 TT 过分依赖 AWP 的战术思想早有准备，以绝妙的立体站位打开 A 点的进攻点。若 KK 能与 Eraz 形成火力交叉网，也许第一个阵亡的人不是 Eraz 而是 Bloddy，那么整场的形势又要重新估计了。



Round 6

本局绝对可以作为 ECO 的教材之一，当然如果 spX 稍微穿射他左边那个黄箱子的话，仅剩 8HP 的 Galahat 也只有无语了。Whimp 与 KK 大胆压制至二楼前点，whimp 率先击毙 reluctor，KK 两记精准的 Headshot 让人叹为观止。而 spX 在捡得一把 AK 后也发现匪徒机智的转移至 B 点埋包，灭掉 20HP 的 HAMMERTIME 后始料不及被躲在黄箱子后的 8HPGalahat 击毙。虽然 TT 翻盘失败，但却打出了一个成功的 ECO，这也算是不幸中的万幸，5:1AL 领先。





Round 7

AL 多点进攻的时机把握的恰到好处，AL 准确的穿点也成为 TT 的噩梦。AL 的进攻重点一直在 A 点，而 TT 防守阵型没有做出相应的调整。相比起手枪局 eGene 的抄后路，这时候却显得有所犹豫，A 点交火后 spX 在支援的时候也表现出同样的犹豫，TT 自信心有所动摇，致使 AL 再次成功攻陷 A 点。



Round 9

AL win，whimp 和 KK 的站位并没有错，但笔者认为 Eraz 若在小房子协防楼梯口，KK 与 whimp 也不会白白牺牲。spX 第一时间发现 B 点没有动静，应及时赶往连接点，与 Eraz 形成交叉火力。经过 A 点不断的防守失败，TT 依然没有加派人手，而只是在站位上稍作调整，这也是 TT 在 A 点连续落败的主要因素之一。



Round 12

AL win，Relic 和 Bloddy 的牵制对 B 点造成了相当大的困扰，以至于 eGene 不敢贸然回防。



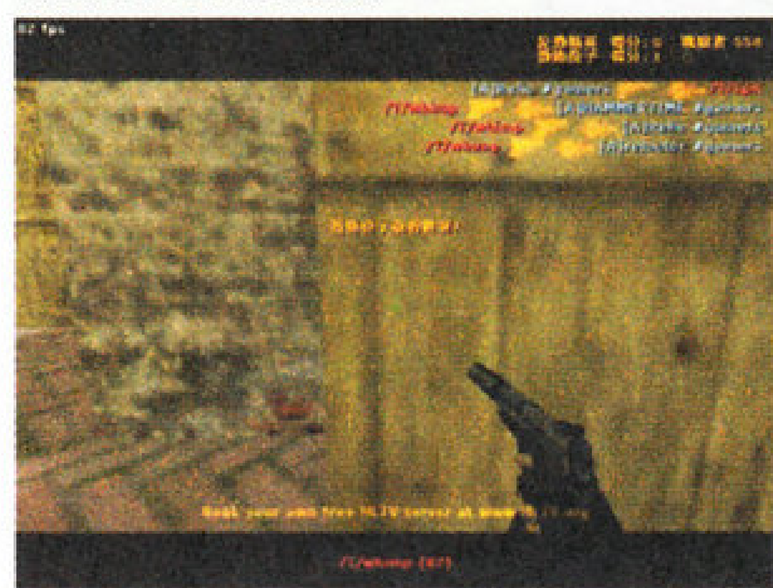
Round 15

TT win，上半场 12:3 AL 领先。

下半场
T：The Titans
CT：Asylum

Round 1

TT 直接 Rush B 点，两名 CT 被围剿后，其余均三名 CT 被 whimp 1V3，TT 本局北美豪放的打法取得成效。



Round 4

AL win，KK 的连狙没有发挥很大的作用，不过如此刁钻的站位值得学习。





Round 5

赶到 B 点的 Bloddy 扫完一楼子后撤回连接点，我们看看 A 点的兵力布置。连接点 Bloddy，包点 Relic，右侧箱子 reluctor & HAMMERTIME，算得上是毫无漏洞的防守体系。TT 十分配合 AL 的防守，愣是往这口袋里面钻，火拼中 Eraz 在混乱中埋包成功。赶来支援的 CT 消灭了包点的 Eraz，场上形势 3V1，正当 AL 准备稳稳当当再得一分时，eGene 在二楼的三连爆瞬间改变了比分。4:1TT 领先。

AL 的防守固若金汤，然而 eGene 在关键时刻的发彪让我们又想起上半场手枪局时差点 1VN 的那幕，这个时代偶尔还是需要英雄的！

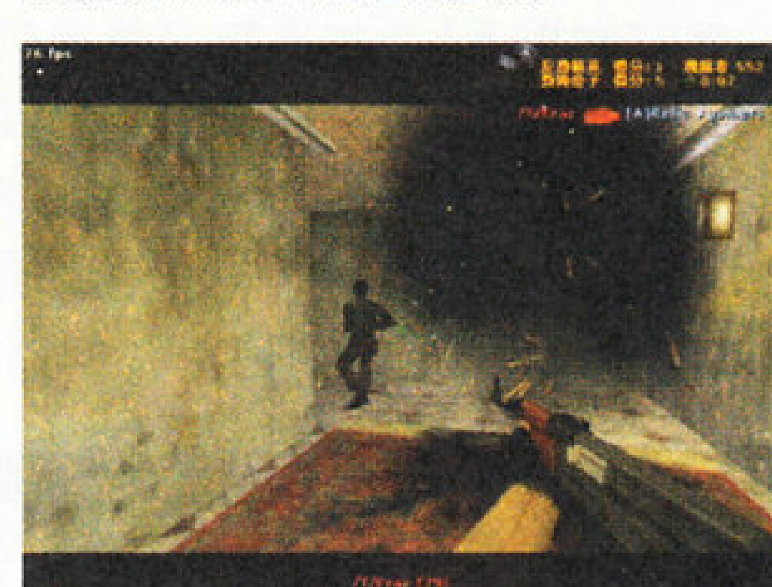


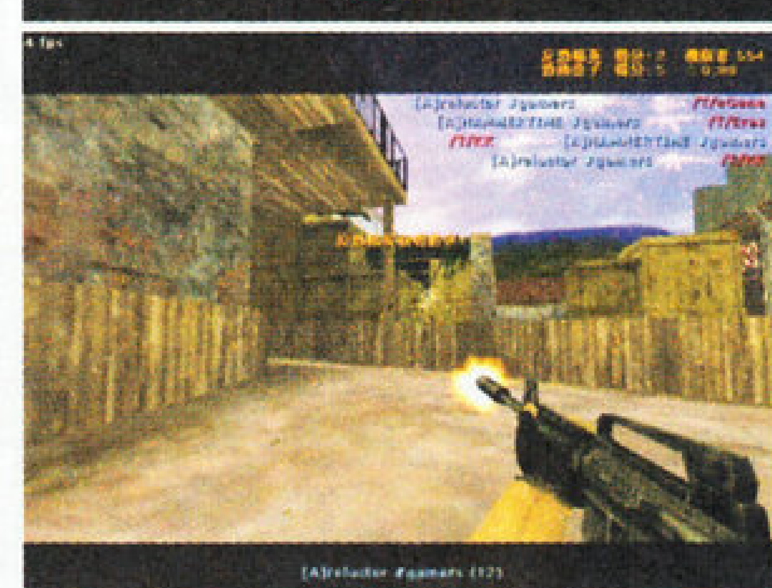


Round 7

本局 AL 枪不齐，除 Frag 数最高的 relucotr 配备了 M4 外，其余都是手枪。Bloddy 还未压出 B 点，被 KK 一枪蹦了，而 TT 没有继续试探 B 点，而是马上强攻 A 点。Reluctor 等三人在二楼出口处守候多时，Galahat 手握钢枪先灭 spX，Eraz 的 HE 虽然没扔出去却炸死 Relic，自己和同伴也深受其害……就在二楼三匪徒冲出的瞬间被 reluctor 的 M4 照单全收，又一个英雄诞生了，reluctor 顺手穿死了手握 AWP 的 KK，AL 翻盘成功！比分 5:2。

TT 进攻缺乏灵活性，在击毙 bloddy 后没有继续试探 B 点火力，甚至在二楼遭受埋伏后没有考虑改由小房子进攻包点。近距离的 DE 足以一枪致命，再加上 Eraz 扔给队友的那颗 HE 以及 reluctor 疯狂的 M4 扫射，TT 大意失荆州，AL 夺冠已成定数。





Round 9

同上局。总比分 16:8

纵观整场比赛，TT 在 CT 方 A 点防守不得其法，屡屡失误，给对手创造了许多机会。而 AL 作为进攻方循序渐进，即使面对 ECO 也毫不含糊，稳扎稳打。搜点穿点转点，佯攻，立体站位，二人配合等等都让我们看到这支新势力不俗的实力。TT 在关键局的处理上显得较为急躁，落败只是迟早的事情。

■（文 / Mang1Er）



惊魂夜想曲

■提供商:掌中米格 / ■类型:冒险[AD] / ■适用机型:多机型 / ■购买方式:移动"百宝箱"下载



阴风簌簌的野野宫图书馆弥漫着令人毛骨悚然的气息,大学生活的最后一个暑假,竹内君与三记子来到位于深山中的野野宫图书馆做暑期兼职,但事实上各自却心怀某种无法启齿的可怕原因。然而古怪离奇的事件,令人惊怵的噩梦与幽灵让竹内君陷入一场匪夷所思的谜局。

《惊魂夜想曲》是由掌中米格独家发行的一款惊怵推理游戏,游戏内容是根据日本著名推理惊怵小说作家赤川次郎经典作品改编,游戏情节曲折离奇,环环相扣。诡异的事情相继发生,靠着一些蛛丝马迹,沿着丝丝线索去论证你的推理。而就在即将锁定目标之时,却发现了更大的阴谋……■



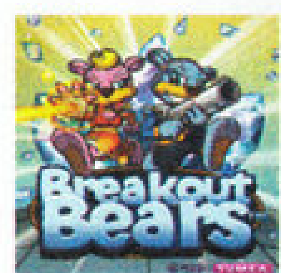
肖申克的救赎

■提供商:掌中米格 / ■类型:策略[ST] / ■适用机型:多机型 / ■购买方式:移动"百宝箱"下载



此游戏可没有同名电影那种从绝望到励志的深刻内涵,但也不失为一个能带来快乐的休闲小点心。我们的主人公肖申克,因为不尊重公共卫生被抓进监狱,连审判都没有,60天后将判处死刑,蒙受如此不白之冤的他怎能就此等死?

为了帮他逃出这个鬼地方,你需要通过多种游戏方式锻炼肖申克:"种萝卜"增加身法,"修车"提高技能,"配餐"培养与其他罪犯的信用,"打篮球"增强体魄。通过这些游戏方式,不但能够获得相应的经验值,同时还可以在放风的时候获得更多的道具和秘密消息,把挖地道的土用来种萝卜,掩盖出逃计划。通过在监狱中一系列的探索冒险,60天之内让肖申克逃出可怕的监狱,获得新的生活!■



脱狱酷熊

■提供商:邦邦网 / ■类型:动作[AC] / ■适用机型:Nokia S40 / ■购买方式:手机访问wap.81088.com下载



这是由Sumea公司开发的一款冒险动作游戏。我们的主角,可爱的狗熊Dan和Geri要一起战斗,从一个岛到另一个岛,最终逃脱敌人的追击。这个游戏场景绚丽丰富,游戏中还有严苛的时间限定,锻炼你的智力和反应力!游戏中必须两位主角互相配合,才能完成任务。赶快拿起你的手机,帮助两只酷熊击败敌人吧!■



帝国时代

■提供商:数字鱼 / ■类型:策略[ST] / ■适用机型:Nokia S40/60 / ■购买方式:发DG到665588(须开通GPRS)

大约两千年前,欧亚大陆上一东一西同时存在着两个强盛的大帝国:汉帝国和古罗马帝国。也恰恰是这两个无时不散发着王者气质的国家,才称得上真正意义上的对手。也许是上苍的安排,为了避免一场惊世的残酷争斗,这两个大帝国在历史上从来没有真正交锋过。这给后世带来了无限的遐想——如果它们真的一场大战(这个,表说我是战争狂人……),是"世界的征服者"罗马,还是文明发达的东方汉帝国能够取得最后的胜利?本游戏中将为你解说这一段史诗般的幻想历程,而最终的结果则把握在你的手中。■





幽灵计划

■提供商:数字鱼、空中网 / ■类型:策略[ST] / ■适用机型:Nokia S40/60 / ■购买方式:移动"百宝箱"下载



1942年1月2日2时50分
发现敌驱逐舰编队
航向正东
是否迎击?
是 否
菜单 返航

战争是杀戮、死亡、掠夺的代名词,我们的世界拒绝战争,但是作为游戏玩家的你现在可以在模拟的世界中体验到战争的风云变幻——天津猛犸自主研发、空中网代理运营的《幽灵计划》将为给你开启重游战争年代的幽灵之船。没有真实战争的疯狂和血腥,游戏本身增加了更多的紧张与刺激,多种的战斗模式让你可以挑战各种战争场景。让我们站在高处宣布:开战!!!

游戏分为"战役模式"和"剧情模式"两种游戏模式。在"战役模式"下玩家需要分别挑战6种战役,分别在3种气候条件下进行。由玩家驾驭潜艇去挑战舰艇群,每种战役都会在不同的地点,都会有不同的任务,而任务又会分成主要任务和分支任务。玩家可以自行选择战役,选择的战役不同,难易程度也就不同。■



豪华游轮大亨

■提供商:我玩网 / ■类型:经营[ST] / ■适用机型:多机型 / ■购买方式:移动"百宝箱"下载

寒冷的冬季即将过去,是不是该选择一种适合的方式来迎接春光明媚的日子呢?赶快来尝试《豪华游轮大亨》与众不同的轻松假日游吧!在游戏中,玩家拥有经营的足够资金以及经营的绝对权力,唯一需要投入的便是您无底的智慧和策略。玩家需要建造游轮,运营拓展和指挥调度自己的航线。要做到顾客满意,同时员工也必须满意,这样他们才会心甘情愿地付出自己的努力。而您只有让这两点达成一致,才能顺利地让游轮走完这段行程。过不了多久你就能泡在钞票里游泳了!



考验自己的经营眼光,抓住稍纵即逝的商机,建立属于你自己的商业王国吧!■

(文/手机狗)



『渊·薄』时尚

Moto V3 全接触




想必读者们对04年9月“游戏科技”栏目介绍的摩托罗拉旗舰机型Moto V3（文中简称V3）还有印象，摩托罗拉近日将它送测PLAY!LAB，笔者费劲千辛万苦终于从邪恶的狗子那里骗到这个美差，试用后对这款“时尚尖刀”有了较为全面的了解，特在此与各位最in时尚的读者们共享。

回顾摩托罗拉V系列手机的历史，你会发现，无论是V998、V70还是现在的V3，每一台都堪称业界同期产品中最具时尚外形和概念的产品！正式介绍V3之前，先让我们看看它所附带的豪华配件。为了体现V3的尊贵，Moto专门为其定制了著名品牌万宝龙的皮套和出自施华洛世奇的手机挂绳，并在礼包中附送了蓝牙耳机等诸多配件。以小编狗子为首的PLAY!LAB成员纷纷对皮套和挂绳赞不绝口，时不时还会与其做亲密接触，居心叵测啊^^



超薄机身，酷劲十足

“渊”自丰富科技，“薄”于时尚巅峰

迫不及待的打开包装盒，一件艺术极品赫然呈现在笔者面前。之前评测E680时笔者就对Moto的工业设计赞不绝口，此番则再次被征服。V3机身外壳材质全部采用镁铝合金，镭射式整体暗格键盘布局凸现了V3的时尚特质，加上对键盘表面的特殊抛光处理和特殊镂刻按键字体，使其更具视觉冲击力。V3的屏幕左侧安置了铃音调节和可定义快捷键，右方则是语音拨号快捷键。V3机身左下角配置了一个充电插口，和E680一样，该插口同样可做为MiniUSB扩展口使用。

翻盖手机的厚度问题一直是业界的技术难题，15mm成为多年来一道不可逾越的鸿沟。而就在V3身上，Moto以惊人的13.9mm厚度为业界树立了一座风向标，折叠后的V3厚度居然和普通CD盒相当！此外，V3仅90g的重量加上98mm×53mm×13.9mm的苗条身材（和普通信用卡几乎完全一样）更彰显出卓而不凡的品味。



V3侧面的快捷键和USB充电/数据口

声色魅惑

V3采用26万色2.2英寸TFT材质内屏，分辨率达240×320像素。V3超大的内屏对色彩的还原效果非常出众，色阶过渡柔和，屏幕亮度出色。与其霸气十足的内屏相比，V3的外屏就显得有些朴素了，V3配备了一个96×80像素的4096色CSTN显示屏。为了体现V3效果出众的显示屏，手机内置了14张风格炯异的桌面酷图和3种界面主题，追求新潮的你还能随时更改屏幕文字的显示位置，并提供了列表和图标两种菜单风格。

V3采用了30万象素CMOS摄像头，支持4倍数码变焦和最大640×480象素照片拍摄，并能很方便的将拍摄的照片直接存储为墙纸使用。

Moto在最近几款高端机型中都采用了双扬声器配置，V3同样不例外，但却是更令类的前后设计。经对比测试，V3的前后扬声器声音清晰度明显优于左右式的效果。虽然V3仅支持24和弦，但由于支持MP3铃声，所以铃声效果仍旧十分出色。此外，用户通过V3内置的多媒体播放器还可以播放MP3音频，MPEG4和3GGP视频。



V3背面同样具备扬声器



颇具数码感的键盘

丰富应用，游戏无限

V3支持目前所有主流信息种类，包括文本信息（SMS），图片信息（EMS）和多媒体彩信（MMS），输入方式采用Moto机型中常见的iTAP输入法。MMS方面，V3支持最多4页的多帧彩信发送，且可插入声音等附件。另外，用户还可以在短消息菜单中将邮箱和手机“绑定”，实现POP3，SMTP，IMAP4邮件的即时收发功能。此外，V3内置的移动QQ为聊天一族提供了随时随地畅所欲言的环境（需开通SIM卡的GPRS服务）。而V3的左右功能键和四方位导航键均可设置快捷关联，十分方便。

V3内置了《高尔夫球》、《台球》和《跳石头》三款休闲游戏，虽然称不上大作，但画面都采用了3D处理，并且V3支持JAVA MIDP 2.0，用户可以通过GPRS无线网络下载各式各样的游戏，让V3变为一个游戏百宝箱。而蓝牙和USB连接让V3和PC端的声音、图片、游戏等文件互传变得非常方便！

V3支持目前所有主流信息种类，包括文本信息（SMS），图片信息（EMS）和多媒体彩信（MMS），输入方式采用Moto机型中常见的iTAP输入法。MMS方面，V3支持最多4页的多帧彩信发送，且可插入声音等附件。另外，用户还可以在短消息菜单中将邮箱和手机“绑定”，实现POP3，SMTP，IMAP4邮件的即时收发功能。此外，V3内置的移动QQ为聊天一族提供了随时随地畅所欲言的环境（需开通SIM卡的GPRS服务）。而V3的左右功能键和四方位导航键均可设置快捷关联，十分方便。

V3内置了《高尔夫球》、《台球》和《跳石头》三款休闲游戏，虽然称不上大作，但画面都采用了3D处理，并且V3支持JAVA MIDP 2.0，用户可以通过GPRS无线网络下载各式各样的游戏，让V3变为一个游戏百宝箱。而蓝牙和USB连接让V3和PC端的声音、图片、游戏等文件互传变得非常方便！

V3的超薄机身特质决定了不可能使用容量很大的电池做为动力之源，因此其待机时间无疑会成为用户非常关心的问题。V3配备了一个容量为680mAh的超薄锂电池，经实际测试，在正常收发短信，拨打接听电话，并且进行少量拍摄和游戏的情况下，V3持续待机3-4天时间，相对于仅有680mAh的标配电池来说，这已经非常让人满意了！



“渊”自丰富科技，“薄”于时尚巅峰，时刻走在时尚尖端的你，是不是迫不及待的想拥有一台了呢?! ■（文/PLAY!LAB·彩云）

手机游戏英雄会
家游新浪联合调查5

采访/石磊

数字鱼 DIGIFUN

深圳市数字鱼通信信息技术有限公司成立于2003年8月，是一家注册资本达1000万人民币，拥有65位员工的手机游戏代理公司。当本刊记者向数字鱼公司CEO兼总裁苏亮先生询问"数字鱼"这个名称的渊源时，苏先生这样答道：


数字鱼的标志

对消费者来说，鱼，谐音娱，鱼是欢快顺畅的品牌聚像体。数字化的鱼，意喻数字化的娱乐休闲；鱼，流动之物，意喻移动，半坡人以人面鱼形符号意喻丰收之后的欢快放松活动。

对运营商来说，意味着持续、快速、门类众多的内容供应能力，就像丰富多产的海洋渔业。而对内容创作或制作群体则代表快速的内容传播渠道，就像箭鱼一般。我们的采访就在记者和苏先生的侃侃而谈中开始了：

本刊记者（以下简称记）：请问，数字鱼目前主要制作或代理哪些手机平台上的游戏？重点在哪一个或哪几个手机平台上呢？

苏亮（以下简称苏）：重点当然是在Java上，因为Java的普及率很高。当然，我们也一定会在适当的实际向Symbian、Brew等其他平台进军的。

记：对于目前国内的手机游戏市场，数字鱼是怎么看待的？

苏：任何市场的初期，都是迷雾团团，但我们仍旧会以最乐观的态度去面对它。因为，你必须更多去看到事物的美好一面才能更好的享受它。

记：那么，您认为GPRS下载、手机固化甚至是直接出售，哪一种方式更加适合目前的手机游戏销售？那么未来进入到3G时代呢？

苏：对于手机固化，我并不十分认同，虽然作为推广手段值得去拓展，但是好莱坞电影工业不可能把内容焊接在DVD播放机的芯片中吧？通过手机无线下载才是未来最有效的传播和发行手段。

记：哪种类型的手机游戏更容易受到玩家的喜爱？

苏：目前来看，RPG类的游戏更适合先吃螃蟹的早期手机玩家，但随着市场进一步的发展和用户族群进一步的丰富，各类游戏的受欢迎程度很可能会旗鼓相当了。未来，手机上将会出现多种游戏类型。


数字鱼CEO兼总裁苏亮





数字鱼的《大话三国》

记：您认为，手机游戏相比传统电子/电脑游戏，优势在哪里？

苏：首先，手机游戏将是移动娱乐范畴内最耀眼的一个分支！就移动娱乐而言，它起来更像是一种即时快餐娱乐方式，而传统娱乐内容不能用来填充快节奏人群的休闲时间碎片。

记：那么，您认为手机网络游戏技术现在已经成熟了吗？

苏：简单来说，手机网络游戏技术已经基本成熟了，我们《大话三国》的成功事实说明了这一点。但是，一个技术的成熟不会像洗衣机洗完衣服发出蜂鸣，来宣告自己已经成熟了那样，是逐步发展的过程，没有任何明显的标志说成熟了或者没有成熟。因此，我们将一直努力探索。

记：那么，我们揣测一下，这种在线的无线网络游戏，用户是否会在GPRS流量费用上花费不菲？

苏：坦白说，很可能——如果没有选择好的GPRS套餐方案的话。但回想我们95年拨号上网，电话费的花费也是不菲的，市场总是如今天便宜的ADSL服务一样在发展过程中的^^

记：真的很坦白！那么作为游戏这个服务的提供者，你们如何向用户来讲解这种收费方式？

苏：从业务宣传到客户服务，逐个解释。因为目前国内对于GPRS流量计费比较了解的手机用户并不很多，而我们作为服务提供者，有义务去为他们解释清楚。

记：您认为手机网络游戏的大规模普及需要什么样的市场条件？

苏：目前市面上所发布的新机型几乎都支持Java扩展，随着手机用户陆续更换机型，新一代手机用户也已经成长起来了，他们对手机移动增值服务已经十分熟悉，对手机的操作也很熟练。因此，从硬件和软件环境来看，现在都是手机网络游戏大规模普及的最好时机，我们也希望手机网游能够给玩家带来新的乐趣。

记：据悉，贵公司的手机网络游戏《大话三国》公测以来下载量已经超过10万次，您认为这款游戏有哪些优点能够吸引如此众多用户呢？

苏：手机网游《大话三国》公测以来每天的下载量都保持在1000次以上，在此我们非常感谢玩家们一直以来对数字鱼的支持。《大话三国》之所以能够有如此大的魅力与玩家的支持是分不开的，每天都有许多热心的玩家给我们提出很多宝贵的修改意见，我们也根据玩家的意见不断地调整游戏，推出新版本，使游戏更加贴近玩家的口味。另外，数字鱼的强大的技术实力也是保证游戏下载数量的一大利器，我们提供的优质服务也是吸引玩家的重要原因。■

联梦娱乐 M DREAM CHINA

联梦娱乐软件(杭州)有限公司成立于2002年11月，由中、韩、日三方投资，专业从事移动互联网增值业务领域的游戏娱乐软件的研发、销售和服务，是国内首家与韩国最大的游戏研发商进行资本和技术紧密合作的高新科技企业。

公司的主导产品是基于中国移动梦网平台的Wap、K-Java、SMS、彩信、铃声和屏保等各种游戏娱乐产品。目前联梦娱乐的Wap游戏类业务列全国第二位，是最早投入商用的K-Java游戏类业务的SP，主要产品《月球反击战》和《有空来找茬》获得首届"中国移动·摩托罗拉"杯K-Java游戏大赛的最新推荐游戏和中国移动精品推广产品称号。

2004年伊始，联梦娱乐获得了著名网络游戏《奇迹MU》和著名街机游戏《侍魂》、《格斗之王》、《合金弹头》等多个大作手机版的版权。此外，联梦娱乐还与韩国、日本、欧洲、美国及港澳台和内地著名的游戏娱乐产品内容供应商结成了战略合作伙伴，源源不断地为中国手机用户提供多姿多彩的游戏娱乐产品。们目前集中做移动规定的机型以及那些开发资料比较完备的平台的游戏。当然，目前我们也已经有Symbian平台的产品，而Java平台的Online产品、Brew以及UNI-Java的产品马上也有了。



联梦CEO徐汉杰

"资本"·"精品"

联梦战略

作为第一批加入中国移动"百宝箱"的SP之一，联梦无疑是国内手机游戏领域颇具影响力的一家公司。联梦CEO徐汉杰自陈"资本出身"，而事实上，联梦在资本层面的活跃也的确引人注目——一个比较显著的坐标：2004年5月17日，他们以"联梦活力世界"的名义在香港创业板上市。当然，这远远不是全部。资本催生了联梦，也决定了她的方向和理想。

缘起

作为手机游戏厂商，联梦的历史并不算长。不过，对于公司的发展轨迹，徐汉杰表示满意："客观的说，我们的道路走得比较清楚，也比较经济。"

联梦的诞生过程可谓"简洁"。2002年，徐汉杰结识了韩国M-DREAM公司的负责人。成立于2000年的M-DREAM是韩国知名手机游戏公司，营收始终排在前三名。一番沟通之后，"手机游戏"的概念引起了徐汉杰的兴趣，"当时我觉得他们的经验完全可以在中国复制，何况，韩国的手机市场的规模只有中国的10%"他回忆说，"于是，三个星期过后，我们决定创建联梦。"

此后的筹备工作被徐汉杰形容为"高效"，2002年11月，联梦在杭州正式成立。

资本

本刊记者（以下简称记）：外界看来，在联梦的发展过程中，向资本靠拢的强烈愿望是一个明显的特点，这是你在最初就规划好的吗？

徐汉杰（以下简称徐）：对于和资本市场的接轨，我们确实可以说"早有预谋"，这里有两个原因。首先，我个人过去一直在资本圈里做事，虽然在4年前淡出，但我一直在寻找新的机会。由于这个背景，我对海外的很多基金、风险投资商都非常熟悉——这是一个重要的基础。

其次，对于手机游戏这个项目，我认为它的技术门槛并不高，更重要的是在这个事业刚起步的阶段布好局，争取足够多的资源。而要做到这点，显然需要资金。

现在，这个市场还处于初期，如果我们仅仅靠股东的钱和一点小小的收入慢慢摸索的话，效果姑且不说，我们的想法、思路甚至尝试的勇气肯定都要受束缚。

基于这些考虑，我们决定"先拿钱，后做事"，于是，联梦成立半年后就开始准备物色风险投资了。



《拳皇》手机版

精品

记：你所介绍的"打通"作为一个理想，可以说是相当令人兴奋的。而在目前，这终究还是一个理想。你能否介绍一下作为一个SP，联梦现在的运行情况呢？在频繁的资本操作之后，相信资本也在一直关注你们正在展开的一些举措？

徐：不错，远的事情，我们肯定在准备。但人不能活在"未来"，联梦要做好，必须抓住眼前的市场。就目前来讲，我们做手机游戏的思路是"精品路线"。

联梦创立并且基本稳定后，我们做的第一件大事就是拿知名游戏的版权。从2003年8月开始，我们连续拿下了50多款游戏——他们基本都是原来在单机PC或是街机平台上知名度非常高的产品，比如《拳皇》、《侍魂》、《合金弹头》，等等。把这些游戏改编成手机游戏发布，就是我们的"精品"战略。事实证明，我们当初拿下的这些版权正在逐渐体现它的价值。一方面，在价格上，现在一些热门游戏在手机平台的改编版权价格上升很快，现在的价格已经接近当初我们收购时出价的5倍！另一方面，从营收来看，我们已经推出的《拳皇》、《合金弹头》和《风云》等游戏在中国移动的百宝箱排行榜上名次都很靠前，最多的一天能下1000多个。

记：这个成绩你自己是否满意？

徐：手机游戏现在还没有成大气候。我们现在的K-Java游戏每月有几十万的收入，Wap图铃和游戏的收入有200万左右。我们是在做准备，迎接中国手机游戏真正的高峰。■



《合金弹头》手机版

液冷双雄

Tt BigWater & Coolworld 2A/4A

最高效的机箱散热方案的要诀，就是把发热大户 CPU 所散发的热量迅速排出机箱外。Intel 最新的 BTX 机箱规范已经意识到这一点，而对 ATX 架构来说，CPU 液冷散热则是加强现有机箱体系散热效率的催化剂。

液冷散热器最初是为了通过主动循环的液体将 CPU 外壳的热量加速带到大型散热排而诞生，它比风冷散热器通过金属散热片的冷热端静态传导拥有更高的效率。但在 CPU 发热量还没有对机箱环境温度产生决定性影响之前，液冷散热器也因其诞生初期尚不成熟的安装方法及产品设计，给人以过于兴师动众的感觉，因此仅限于在一些硬件超频发烧友的小群体中逐步获得认知。

当 Intel 推出其 90nm 制程的 Prescott 核心 CPU 时，由于核心频率及 Cache 容量的增加，也随之带来了巨大的功耗及发热量。以往的风冷散热器只能将 CPU 热量发散到机箱中，但在最新的 CPU 持续散发高热量的情况下，机箱内的环境温度也会因此飙升，最终会使 CPU 的风冷散热效率锐减。为此 Intel 在下一代的 BTX 机箱规范中特别针对 CPU 定制了独立的散热风道。但对于当前 ATX 机箱规格下饱受热量煎熬的电脑来说，除了安装高转速的 CPU 风扇，再多添置几个机箱循环风扇之外，还有没有更安静、更高效的散热解决方案呢？

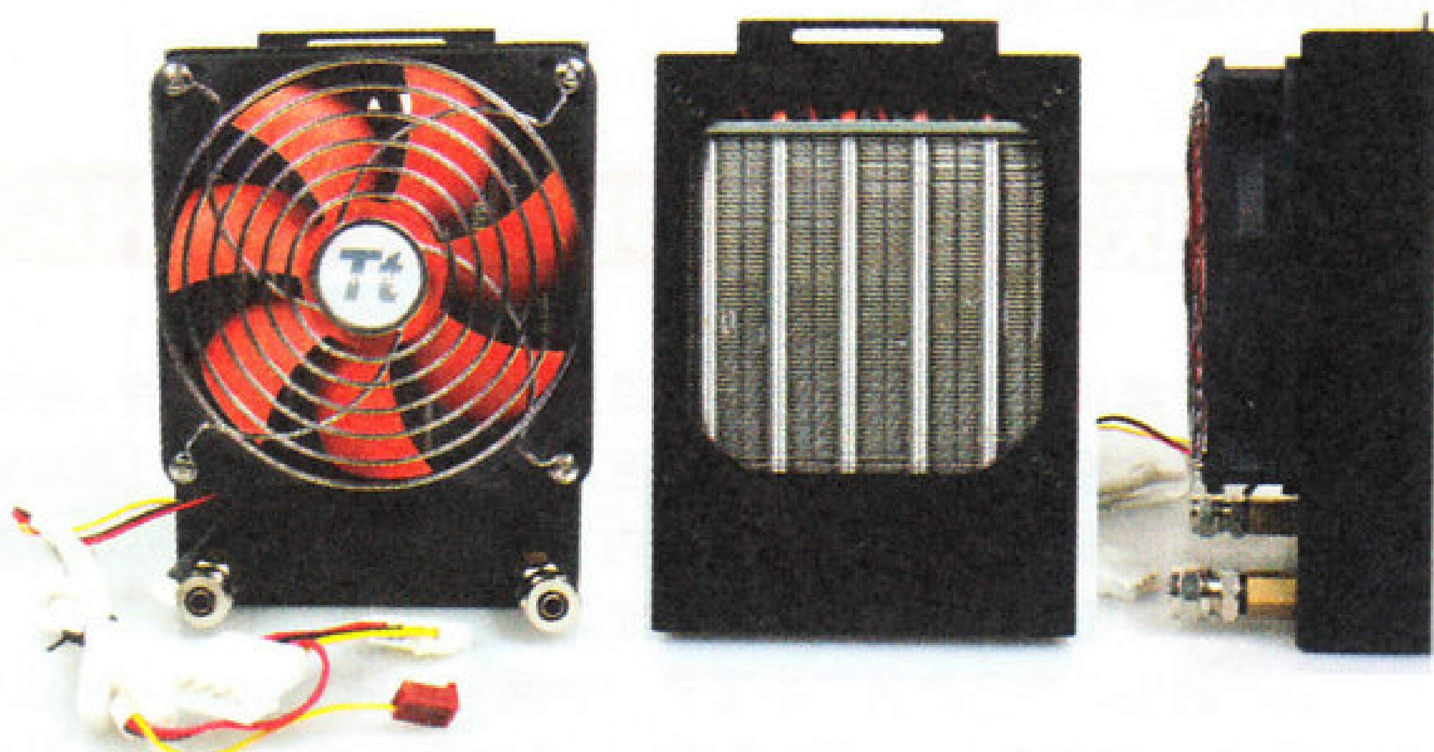
当然有。在这样的市场需求下，液冷散热器迅速从试验性产品的状态向普及型商品转换，PLAY!LAB 特意选择了 PC 个性周边产品大厂 Tt 面向国内 DIY 市场最新推出的高品质 BigWater 液冷套装，以及在国内首创低价位普及型液冷散热套装的科瑞沃公司 Coolworld 2A/4A，来为各位深受散热噪音困扰的电脑用家探究液冷散热的方方面面。

Tt BigWater

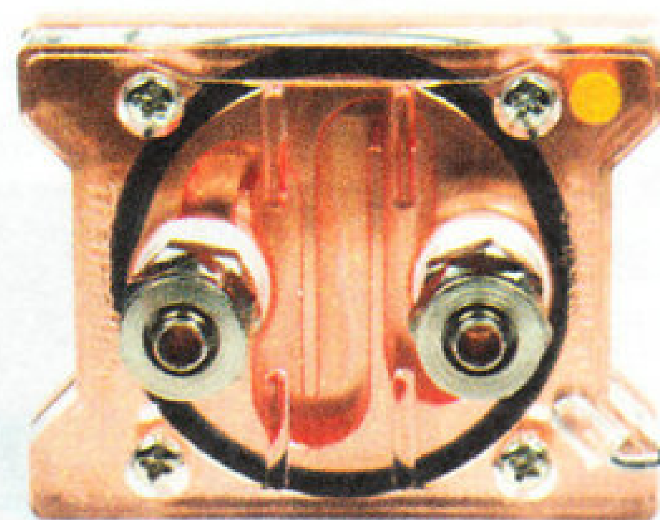
BigWater 12 厘米液冷系统一如既往的显示出 Tt 产品的豪华气派，精心设计的手提式包装箱令人透过透明面罩就能窥探到桔色的大风扇、奇巧的水泵箱和闪亮的纯铜液冷头，此时相信很少有人能坐怀不乱了。一层一层打开包装，里面井井有条排放的内容多到让人又喜又惊——

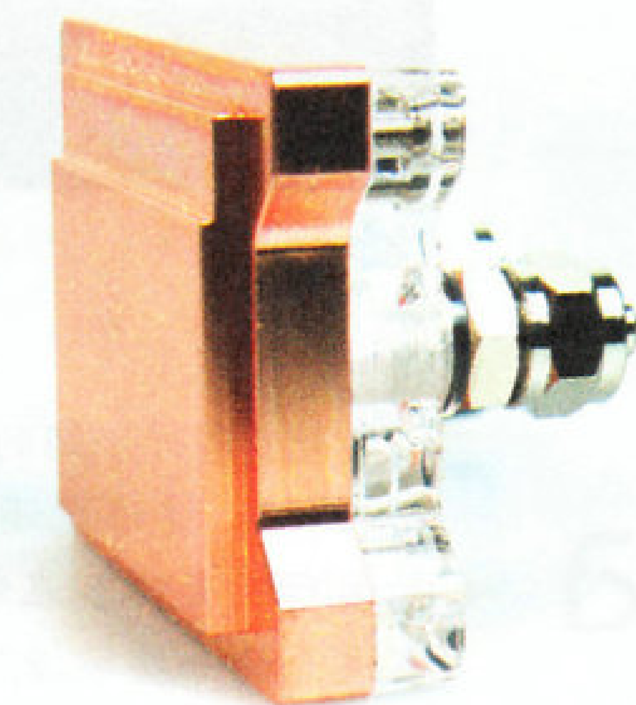


两根荧光绿 UV 材料水管相当漂亮，柔韧性不错，但不能做大幅度的弯折，否则会挤扁而影响水流通过。1.5 米一根的长度基本就够裁剪用于大型塔式机箱的安装之需，另外一根则可留作备用。



12 厘米散热排，采用 Tt 12025 可调速静音风扇，转速 1300~2400RPM，工作寿命 3 万小时，排风量为 38.6~93.7 立方英尺/分钟（CFM），注意其接口分为大 4 针电源口、单黄线的 3 孔主板侦速接口和两针调速器接口。整个散热排的厚度为 7 厘米左右，内部由粗壮的铜制水管往返贯穿平行密排的铝制散热片。

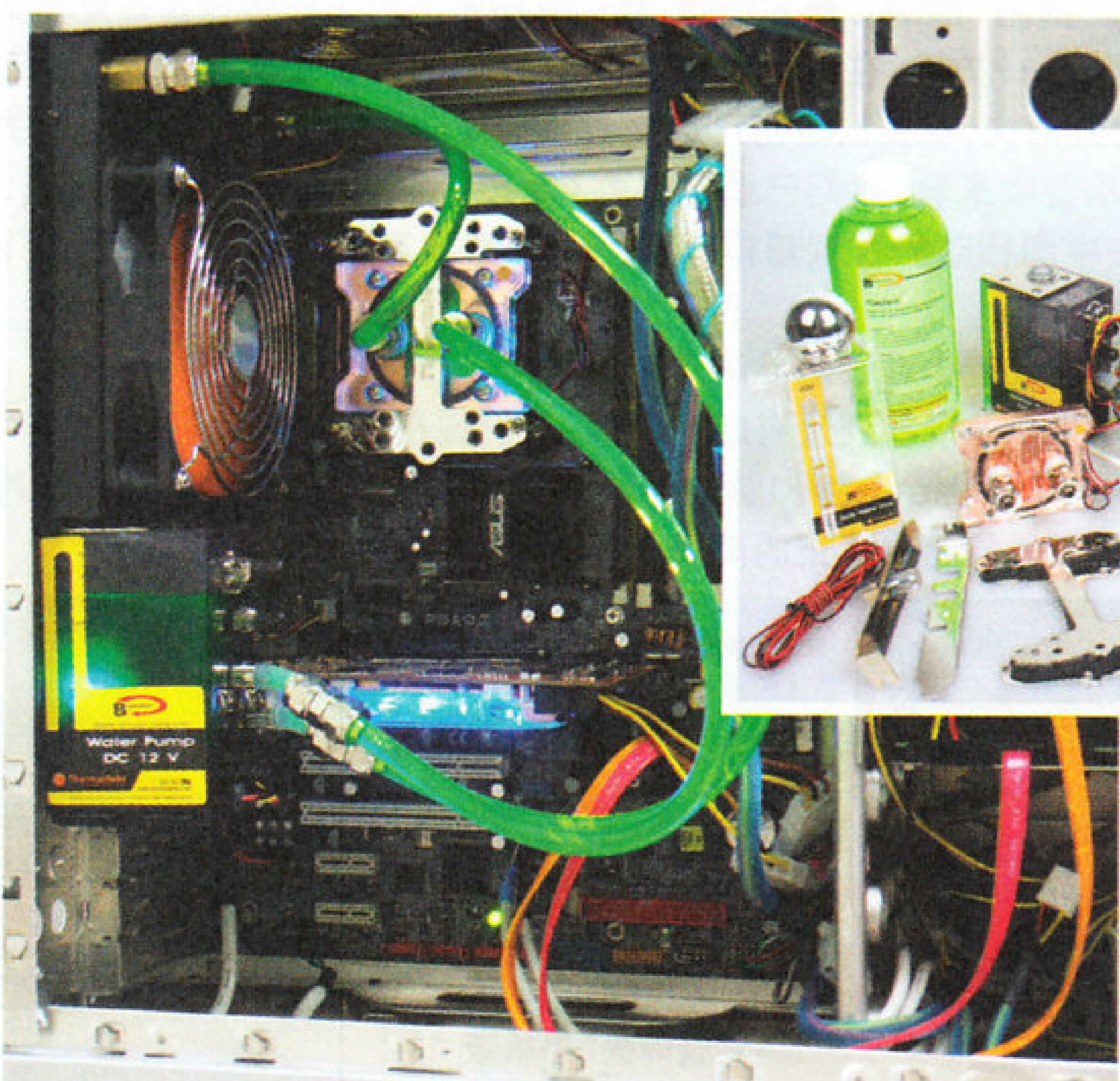




纯铜液冷头用于紧贴 CPU 表面，液体通过流经液冷头内的 S 形沟槽，将纯铜金属导出的热量迅速带走。可以通过侧向观察到打磨平滑的底面和厚实的一体化铜底座，这对热量的传导是相当重要的。同时 Tt 也时刻不忘酷炫作风，因此这个液冷头也带有蓝光灯。

包装中含有 M 型 AMD K7 扣具，以及适合 AMD K8、Intel 478、LGA775 的工字型扣具，至于螺丝、胶片、导热硅脂等都一应具全。特别引人瞩目的是 PCI 挡片型调速器和适应机箱外部安装的 PCI 穿孔挡片。由于 Tt 所有的调速接口均为同规格的 2 针小型接头，因此 BigWater 的散热排风扇亦可连接 Tt 的 5 寸槽调速设备。



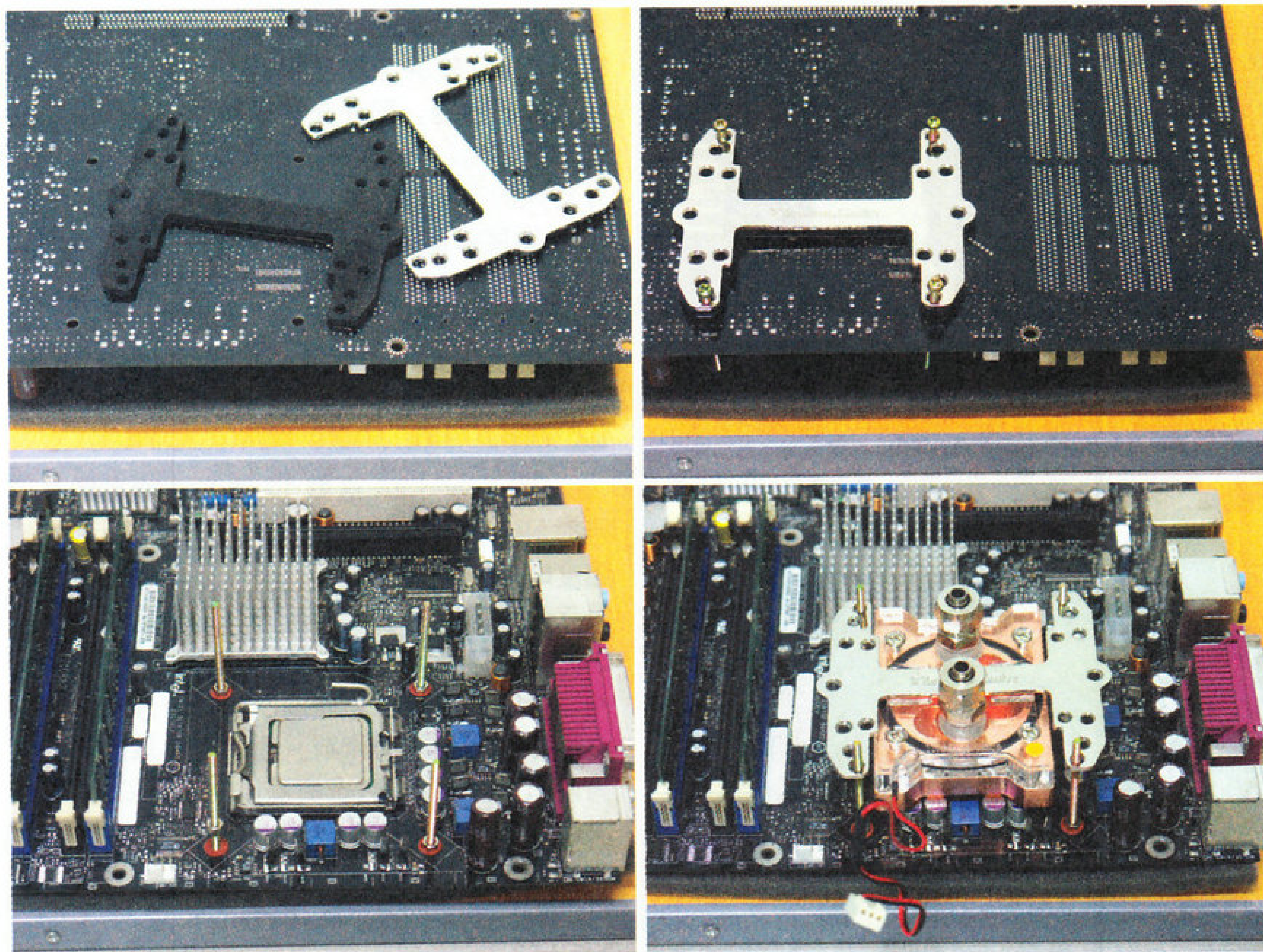


Tt BigWater
12 厘米液冷系统全家福

透明水泵箱采用 12v 直流水泵，工作时会发出蓝光，扬程为 120 升 / 小时，工作噪音仅 20 分贝，工作寿命为 5 万小时。注意其下方两个金属接头为循环水管接头，上面两个带卡子的接头为安装过程中使用的注水接头，使用时是如图封闭的。水泵箱上有水线刻度，当循环液体因挥发而接近最低水位时应停止工作补充循环液。包装中另有一个注水瓶和一大瓶循环液，液体呈荧光绿色，防冻防锈，且可以加强传热效率。

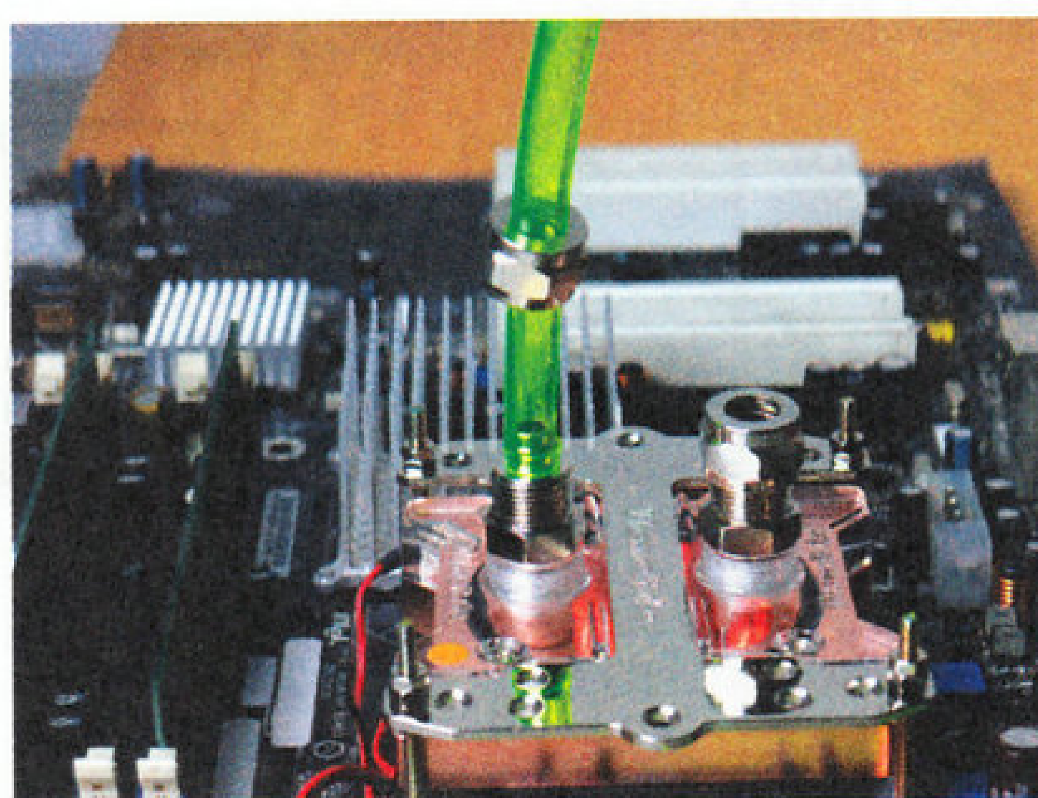






现在我们来看看 CPU 液冷头的安装吧。对于 AMD K7 来说，包装中的 M 型金属夹子可以很容易的将液冷头压在 CPU 表面。我们重点来看看 AMD K8、Intel 478 / LGA775 的安装步骤。基本来说，对于 K8 和 478 的 CPU，首先要从主板上把原有的塑料卡具插槽卸掉，使其变成如同 LGA775 主板这样的 4 个孔洞。在主板背面依次将工字型的绝缘片、缓冲垫及金属背板叠放，然后将四枚长螺栓穿过去，从主板正面放上一枚绝缘垫圈和一枚螺母，旋紧后即将螺栓固定在主板上。这时在 CPU 表面涂抹薄薄一层导热硅脂（包装中附有），然后将液冷头放上去，选一个不会压到 CPU 插座周围电容的方向放好，然后将一片工字型金属板沿其表面的固定槽放上去，让四根螺栓穿过其四角的固定孔，最后在四根螺栓上各旋上两枚螺母固紧至液冷头不能移动为止。

对大多数人来说，最担心的就是水管的安装，但 Tt 精心的设计绝对会让大多数人对自己的能力拥有信心——①根据说明书的指示步骤，将散热排及水泵箱安排在机箱的适当位置；②以液冷头的任意一个接头作为出水口，找出散热排的入水口，然后比出需要的水管长度，用剪刀剪出一段；③先逆时针旋开金属接头的固紧螺母，然后将 UV 水管套上管座，最后将旋开的金属接头套回去顺时针旋转至底部即完成一根水管的安装固紧；④以散热排的出水口连接水泵箱的入水口；⑤以水泵箱的出水口连接液冷头的入水口。安装说明书对这些步骤都有详细的图示和文字说明，不过我们拿到的还是全英文的版本，小小的黑白印刷说明书也应该改成大幅面的彩色说明书才好。



其实最令人手发抖的步骤是最后的注水。用力捏住水泵箱那两个小密封管上的弹簧夹子将密封胶套取下，最重要的是把水泵箱出口朝上放置，然后用水管将其中一个管口与包装中附带的注水瓶的下方管口连上，拿高注水瓶，倒入约 400 刻度的循环液，待液体顺着水管注入水泵箱后，取开水泵箱注水管口上的水管，将密封胶套及弹簧夹子重新装回。最后将其立起放置。注意我们的照片中犯了两个错误：①注水时水泵箱和注水瓶应离开机箱而不是放在机箱上方或附近；②注水箱是立放而不是正确的“管口朝上”。这两个错误导致我们在注水时因水位越过水泵箱上方的注水管（排空气用）而使液体泄露流到机箱中了！！！ 幸运的是我们在操作前就拔掉了电源线，所以只是用面巾纸和吹风机做了些善后工作，并借此“评测”出 Tt 附带的荧光循环液无异味无刺激，嘿嘿。



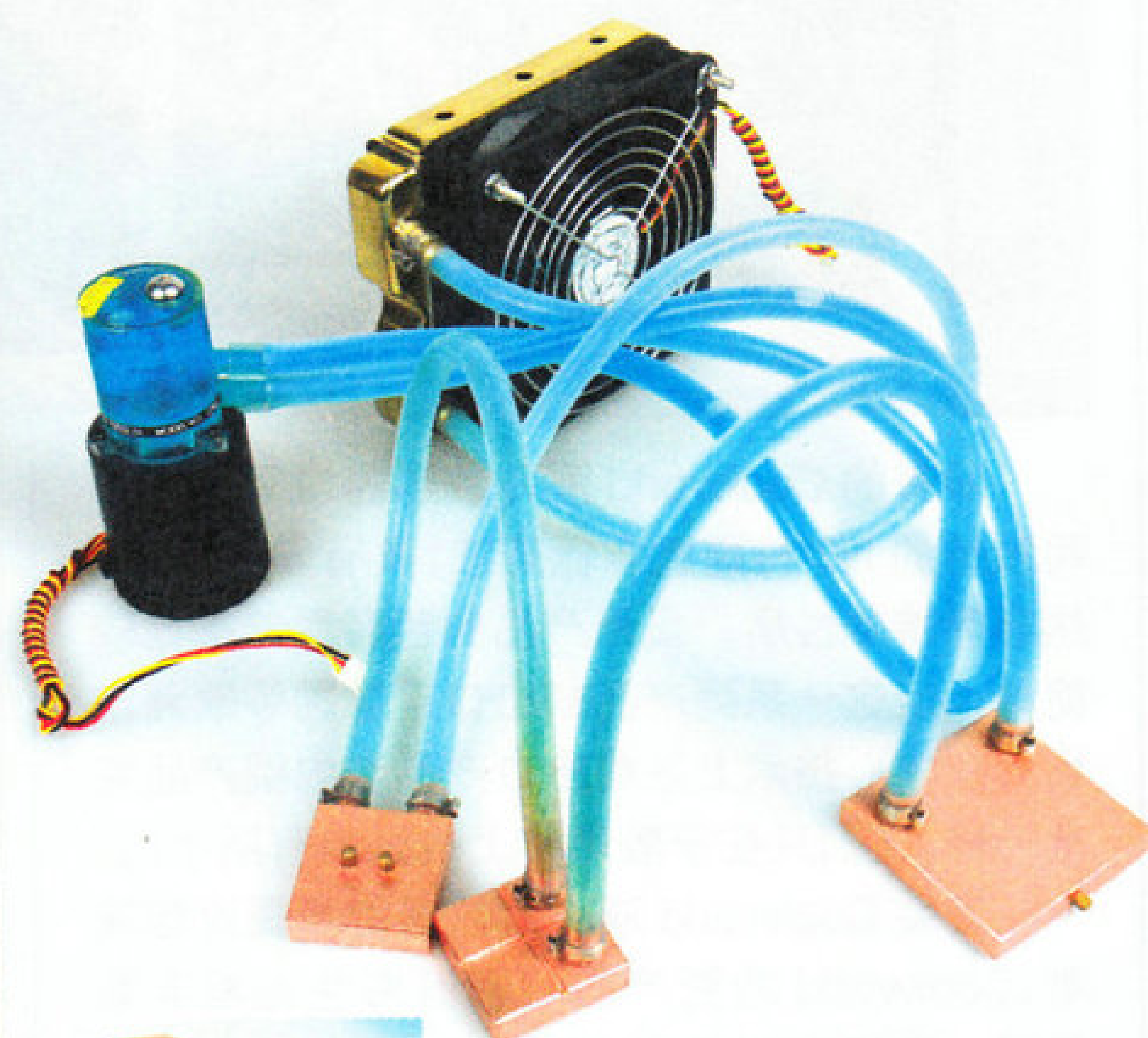
最后，我们发现在 PLAY!LAB 采用的 Tt Shake 机箱平台上，BigWater 根本就是为它而生，所有的固定位置都丝丝入扣，连水泵箱都有专门的卡槽和螺丝孔来固定在侧壁上，而且对主板元件来说，内部空间甚至比使用 CPU 风冷散热器还要来得宽松。当然，你也可以通过包装中提供的专用 PCI 档片将循环水管引出到机箱背面，那样的话就可以把散热排和水泵箱都挂在机箱的背后了。这种安装方式也适合那些没有 12 厘米背面风扇孔的机箱来使用。

看到这里，是不是有些看官已经被诸多安装步骤吓晕了?哈哈，用户装配的方式提供了最大化的系统适应性和安装灵活性，包括管子的长度和部件的安装位置都可以定制，不过假如你真的受不了自己注水的“刺激”——

Coolworld 2A/4A

北京科瑞沃散热技术开发中心的 Coolworld 液冷散热器的前身曾以“澳柯玛”及“CoolRiver”为品牌推出过液冷散热器，可以说是目前 DIY 市场上面世最久且一直保持产品销售不断的中低价位液冷产品。其最大的特点是可拥有 CPU、显卡核心及北桥等三个液冷头，用户根据自己的散热需要，可以向经销商选购拥有其中任意 1 至 3 个液冷头的版本，而循环液及管线均为已安装连接完毕的产品，避免了自行灌注的麻烦和担心。

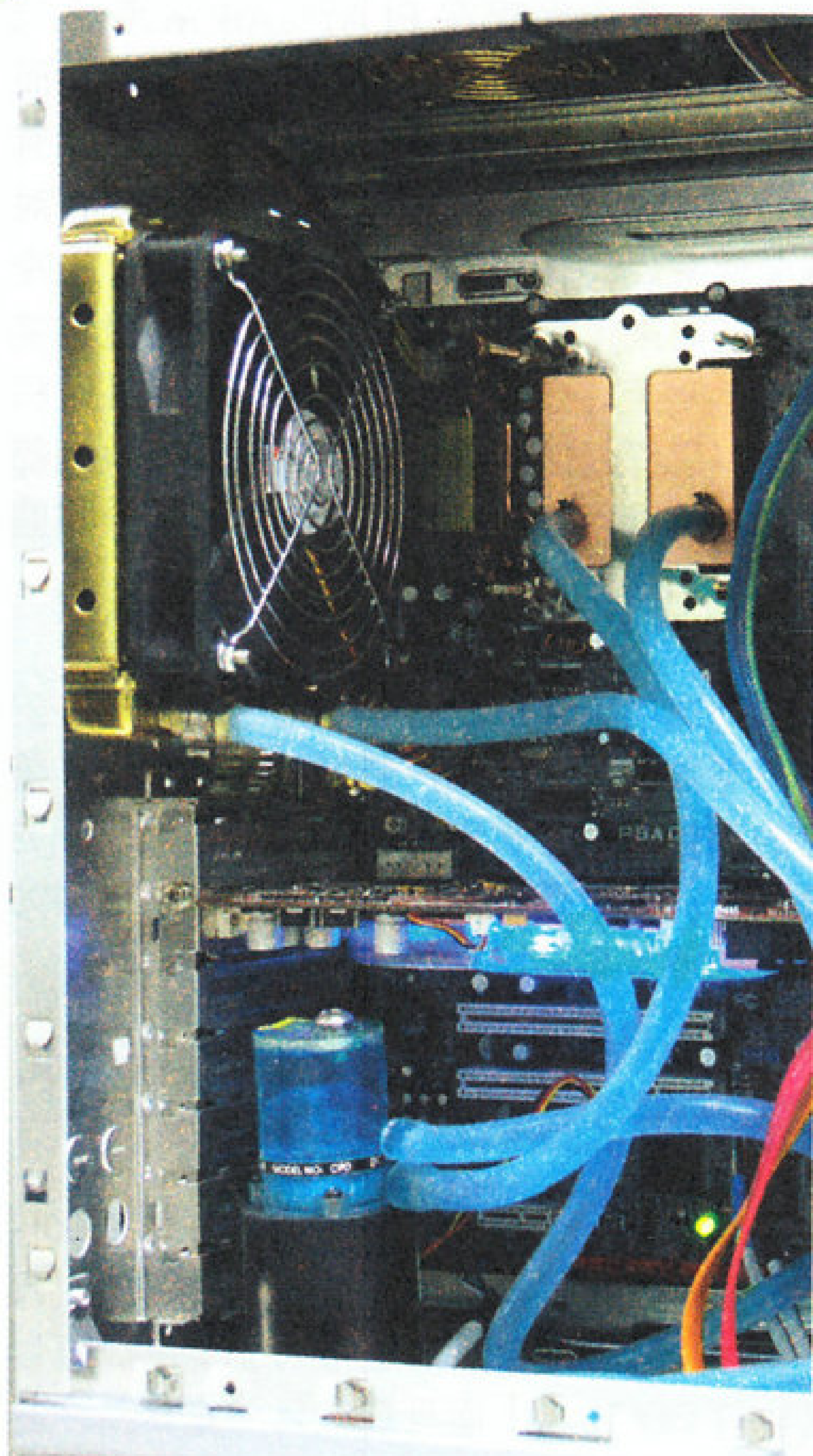
最近新推出了改进型 12 厘米散热排 2A 型号，较之前的 1A 型号主要改进了散热排的厚度，由原来的 4.5 厘米左右减至 2.6 厘米左右，风扇转速 1500~1800RPM，噪音为 23 分贝。据厂家介绍，这样可以加速热量的吹散，散热效果更好。此外循环水泵也由原本需要逆变器供电的类型改为直接使用 12v 直流供电的类型，降低了故障率的同时还加大了扬程（标称 1000 升 / 小时）。产品配备了适合 AMD K7 及 Intel 478 的弹簧卡。

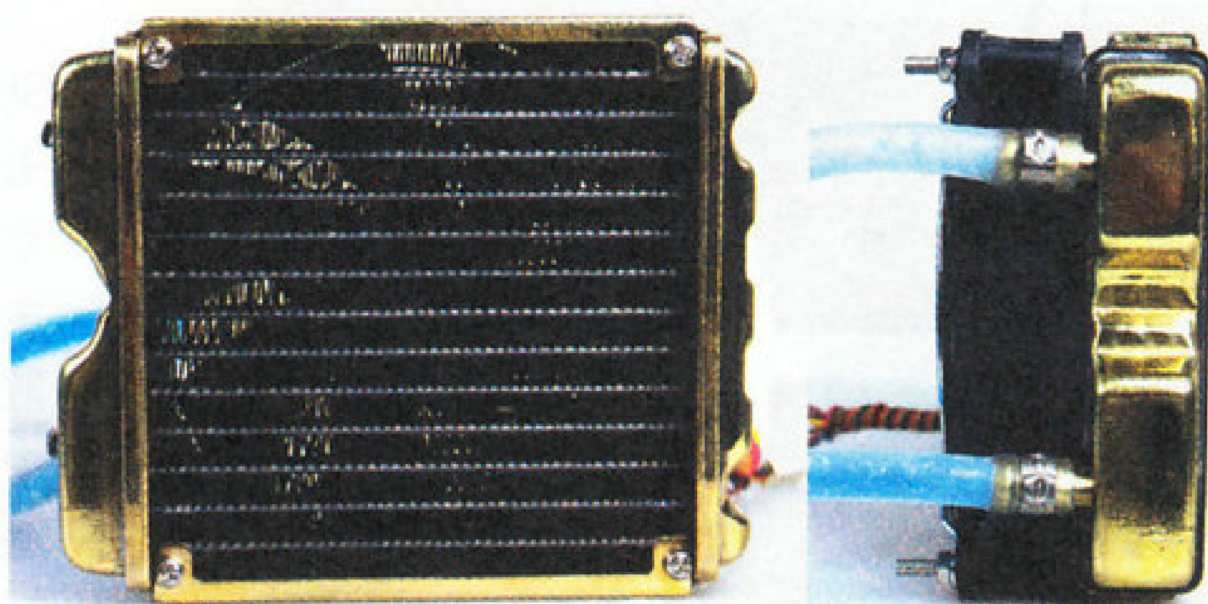


拥有三个液冷模块的最豪华阵容。大扬程循环泵，底部有防震动海绵垫及粘胶层，可粘贴固定在机箱底面。



液冷头为全铜一体设计，底面打磨得较为平整，厚度也达到一定程度，能够确保吸热效率。



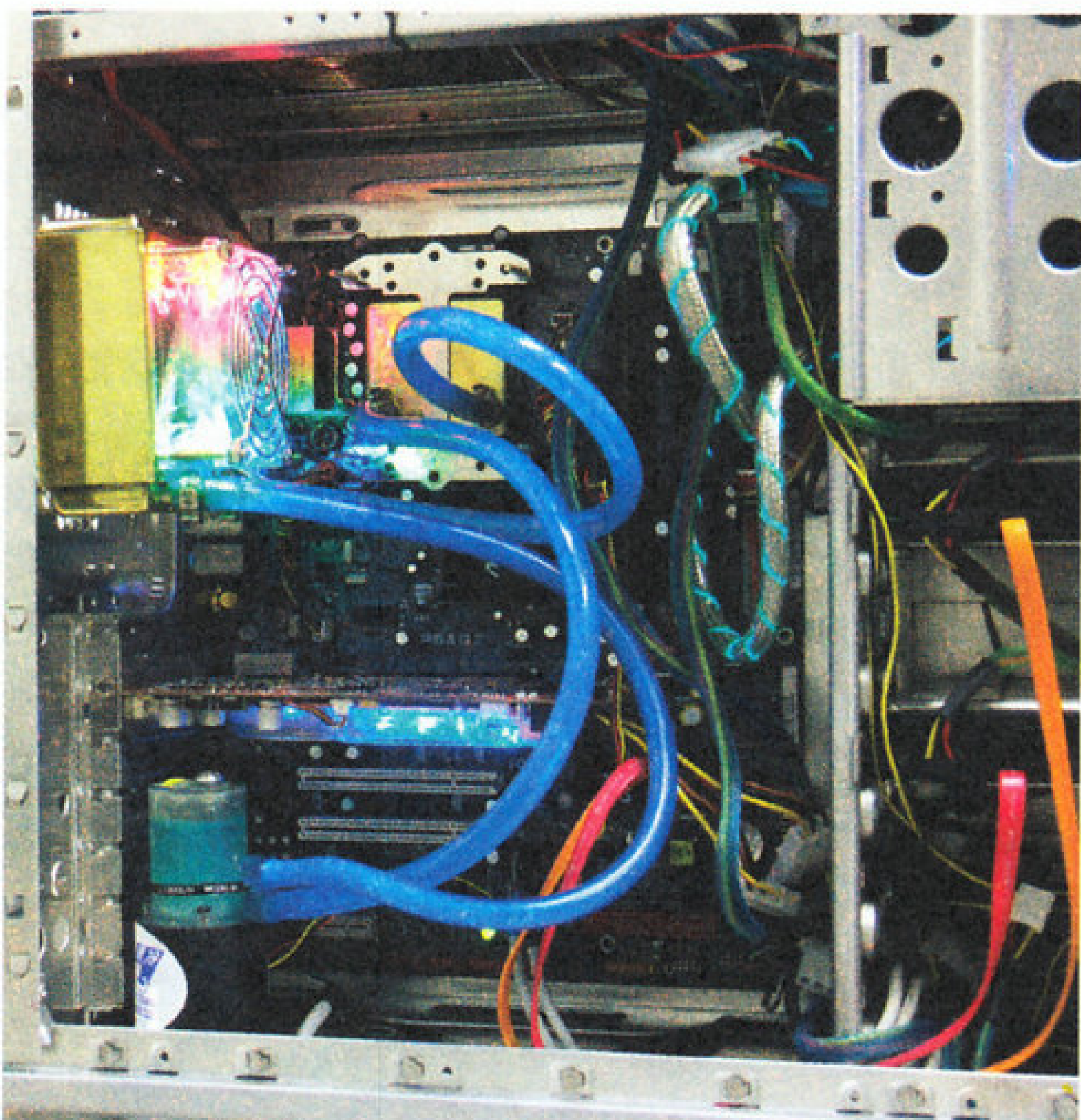


散热排的厚度甚至比标准 12 厘米风扇还要薄；其外壳即为液体循环腔，为类似马口铁的金属但并非铁质，因此不必担心生锈；液体循环管线为扁管形态环绕，其间有 S 型折叠的铜制散热片堆叠。水管为高品质加强型胶管，柔韧且不易因弯折而挤扁，感觉相当耐用。接头使用一次性金属咬合卡子固定。



产品附件包括 AMD K7 和 Intel 478 的扣具，显卡核心液冷头夹具，以及北桥液冷头的弹性挂钩。另有导热硅脂、双面胶固件、扎线条等配件。

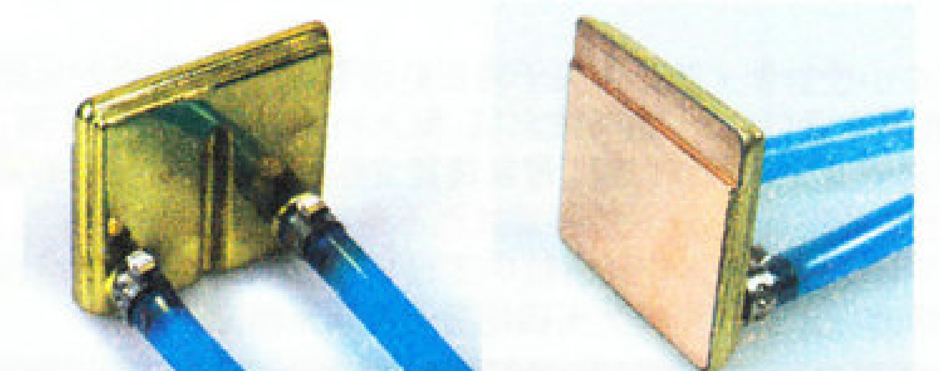
8 厘米散热排的 4A 普及价位型号直接对应大多数机箱的安装，风扇转速 2000~2300RPM，噪音为 23 分贝，采用单一 CPU 液冷头，在水管材料和液冷头工艺上也采取了降低成本的手段，CPU 的弹簧卡根据用户的需要在购买时配置 1 款，在保证液冷散热效果的前提下更为适合预算敏感的 DIY 一族。不过 4A 型号采用了多彩炫光风扇，这算是令人惊喜的设计吧。





8 厘米风扇安装了 4 枚多彩冷光灯，不过水管材质改成普通 UV 塑料。

缩小的风扇尺寸但仍采用 7 厘米的散热排厚度，所以看起来比较敦厚。



液冷头似乎是纯铜底板与盖舱的焊接产物，而非惯见的纯铜一体化铸造，但焊接非常密实，底面打磨得也比较光滑。

所有的 Coolworld 液冷散热器均采用该公司独特的 N3 特殊配方循环液，具有安全、高比热容等特殊性质。虽然产品的包装看起来比较简单，但这一系列产品却出口至德国等欧洲市场，在核心技术上这些出口产品与内销产品完全一样，区别只在于散热排上的风扇有所不同。

安装 Coolworld 液冷散热器的步骤比较简单，Coolworld 的新产品均配有彩色图解安装手册，详细讲解了在 AMD K7 及 Intel 478 的主板上的 CPU 及北桥液冷头的安装步骤，以及显卡核心液冷头的安装方法。对于 CPU 液冷头的卡具，在放置好后还要逆时针旋转卡具上的手拧螺母将其顶紧以获得更好的传热效率。不过散热排与机箱固定所需的螺丝孔与预先固定散热排、风扇和安全网的螺丝孔是同一个，在安装时必须将其卸开，将螺栓穿过机箱定位孔再重新组合各部件完成固定，稍嫌麻烦。

开机运行一下吧！

我们采用 PLAY!LAB 中 Intel 体系 PCI-E 高端基准平台来测试 CPU 散热效果，注意系统中采用的是 LGA775 的 P4EE 3.4GHz，开启超线程，其发热量相当惊人。若使用 Intel 推荐的风冷散热器，满载温度会高达 72℃。我们测试环境为室温 24℃。所有测试为系统关机完全冷却开始，机箱关闭，配备有 Tt Shake 机箱预设的前面板向内吸风的 12 厘米风扇。Tt TWV480 电源的 8 厘米风扇转速为 2500 转低噪音水平。测试样本为 3DMark05 的 GAME 及 CPU 测试，每套测试的运行时长约 10 分钟。

通过风扇调速器，我们可以在每分钟 850 转至 1800 转的范围内调整 Tt BigWater 散热排风扇的转速，即便在最高转速下其噪音水平依然非常低。按照内装方式来说，它采用向机箱外排风的方式，从温度曲线来看，最低转速下的 CPU 温度峰值为 59℃，最高转速下 CPU 温度峰值则为 52℃。运行停止后，CPU 温度很快会回落到开机初始的 38℃。

Tt BigWater 12 厘米液冷系统
报价：980 元
优点：做工优良，配件齐全，性能令人满意，几乎可适用任何机箱环境。
缺点：安装需要一定技能，价位较高。

Coolworld 2A 这款 12 厘米液冷系统在运行时显示出 34℃的初始 CPU 温度，测试中的温度峰值则为 51℃。经检查发现其内装方式下是采用由机箱外吸入的风向，这种方式可以为 CPU 带来机箱外较低温度的冷空气，但在长时间运行时会造成机箱内温度的显著升高，不符合液冷整体散热的原则。我们将其风扇反向改为向机箱外排风，这次的测试结果为 CPU 初始温度 38℃，峰值温度 53℃。

Coolworld 2A 12 厘米液冷系统
报价：380 元
优点：价格适中，性能令人满意，安装相对简单。
缺点：仅适合内部安装，K8 及 LGA775 的固定件需额外购买（70 元左右）

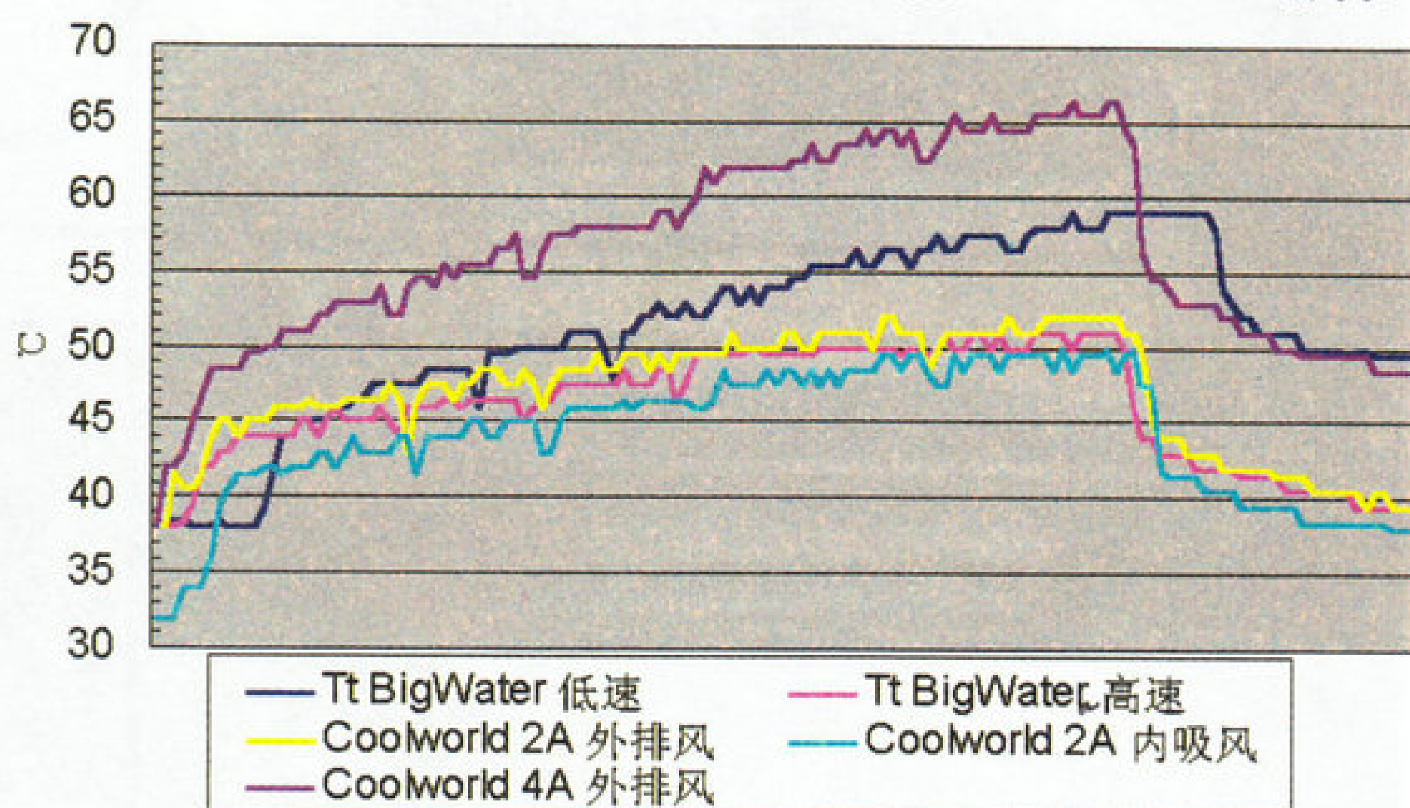
Coolworld 4A 这款 8 厘米液冷系统在运行时所展现的 4 色风扇炫光为机箱带来了别样的魅力，测试曲线表现出温度缓慢上升的趋势，CPU 峰值温度达到 66.5℃，在结束测试的相同时间内，CPU 温度回落到 48.5℃。由于此产品推荐使用环境为 Intel 3.2GHz 或 AMD 3200+，但在 PLAY!LAB 的高性能平台上，无论散热效果还是噪音水平的表现都已优于 Intel 为 P4EE 3.4GHz 配备的官方风冷散热器。

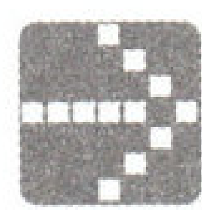
Coolworld 2A 12 厘米液冷系统
报价：198 元
优点：散热性能、噪音水平及炫光魅力都值回了售价，强于市面上所能见到的风冷散热器，安装相对简单。
缺点：液冷头做工较差，仅有 K7 或 478 的固定件，K8 及 LGA775 的固定件需额外购买（70 元左右）。

总结

最差的液冷也比最好的风冷强，综合散热效率、噪音水平和售价来说，这个结论应该是正确的。几款液冷产品的表现对于 CPU 散热来说也令人满意，不过我们同时发现由于缺少了 CPU 插座上的风扇，其附近的散热模块温度已经由风冷散热时与 CPU 温度相当的水平，变得比之前更高。这大概是液冷散热所带来的最大副作用了。我们强烈建议想要采用液冷散热系统的用家，要通过选择排风量较大（或可调）的电源，或是如华硕 P5AD2 Premium 主板这样设置有 PSU 散热设施的主板，来确保长期高负荷使用下的主板供电模块的稳定。■

（文 /PLAY!LAB·游骑）





真实驾驭快感

Saitek R440 Force 方向盘游戏实测

回顾 2004 年推出的赛车游戏，忽然发现《科林·麦克雷拉力赛 04》（Colin McRae 04）、《科林·麦克雷拉力赛 2005》（Colin McRae 2005）、《极品飞车：地下车会 II》（Need For Speed Underground 2）、《职业车手 II》（ToCA Race Driver 2）、《理查德·伯恩斯拉力》（Richard Burns Rally）等，个个都是顶级大作。而作为一个赛车游戏粉丝，没有一个方向盘怎能疾速狂奔?!

我们知道，键盘在赛车游戏中是非线性输入，这有悖于赛车游戏精确的操控要求。而带模拟摇杆的手柄虽说解决了输入问题，但一来手柄无法通过力反馈带来真实的操控体验，二来拿着个手柄"开"车未免也有些奇怪，第三就是模拟摇杆的杆量太小且只能拇指操控，适应面太窄。

Saitek 公司作为全球知名 PC 外设制造商，其产品线囊括手柄、飞行摇杆、赛车方向盘等诸多层面。近日，PLAY!LAB 收到了由瑞德电子送测的代理产品 R440 Force 力反馈方向盘（以下简称 R440），就让身兼家游 ProjectPLAY!车队队长的小编狗子带领大家经历一场 R440 的"疾速体验"吧！（PP 队员：他是自封的！）

设计 & 手感



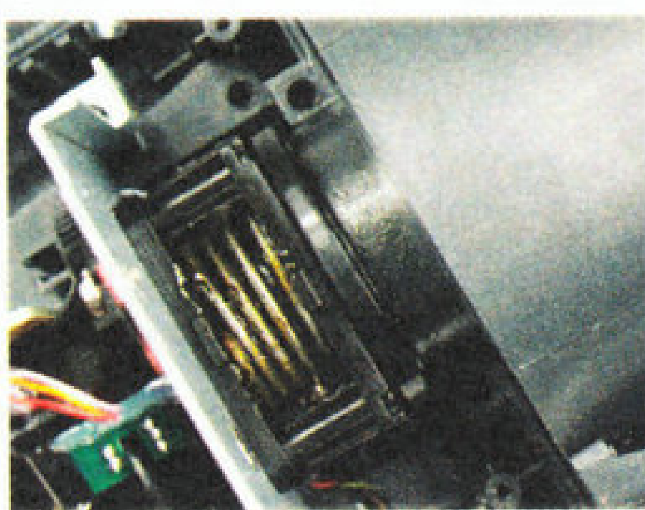
R440 并没有诸如罗技 MOMO 等力反馈方向盘的单独挡杆设计，而是采用 F1 赛车那样的挡片，这样的设计让习惯在游戏中将挡杆定义为手刹的狗子略微有些遗憾。采用 200 度转向的 R440 握把处特别安置了摩擦力更大的橡胶皮垫，握感比较舒适。方向盘握把上部左右突出部分共设有 4 个可定义功能键，刚好够拇指操作。R440 的方向盘和油门/刹车踏板通过一根网线进行数据连接，与普通力反馈方向盘拔下电源后进入无力反馈状态但仍可正常使用不同的是，R440 必须连接电源才能使用。

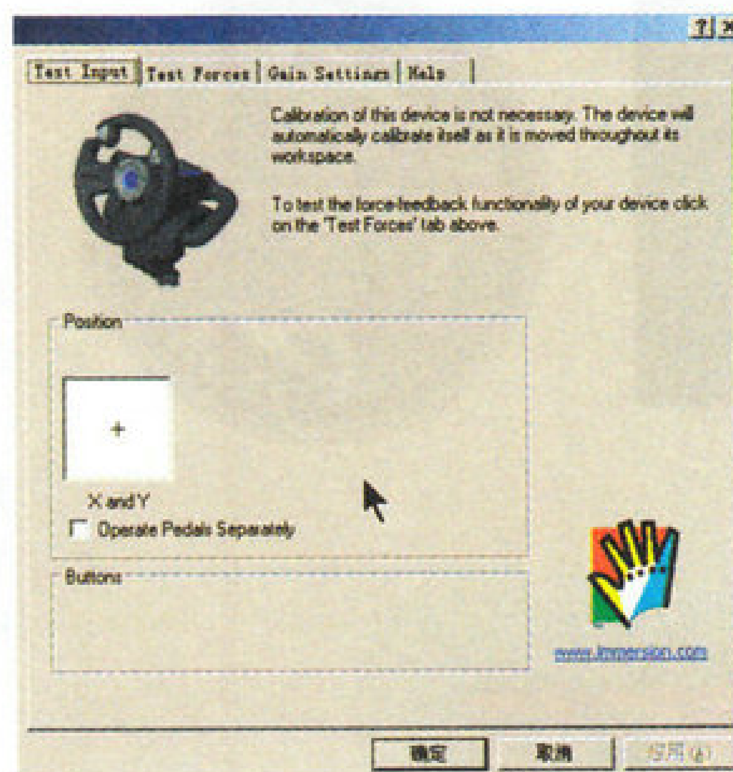
在 R440 方向盘的正中央，有一组由 4 个不同颜色 LED 灯组成的"Force"指示器，通过与方向盘力反馈的反摩擦发电，显示游戏中的反馈力度。同时，我们发现，在关闭力反馈状态下，因其能够通过摩擦发电，也能显示打轮速度，反而有了显示"操控温柔度"的另类作用。R440 方向盘部分通过一个带有大型手旋螺钉的咬合式扣具，可以非常容易的固定在电脑桌上。

R440 的另一个特点就是采用了在 PC 游戏方向盘上较为少见的悬挂式油门/刹车踏板，且具备了 128 级精度。该踏板有一个设计出色的固定板，安装好后用户可以很舒服的把脚后跟搁在固定板上，脚尖轻轻搭在油门/刹车上，使得"驾驶"更为舒适。

力反馈 & 驱动

力反馈技术主要掌握在 Immersion 与微软两家公司手中，两者的技术有很大不同：除了协议（I-force API 接口和 ActiveX API 接口）和芯片（I-force 2.0 和 Sidewinder FF）的不同，最重要的是传动技术方面。微软通过内置齿轮产生机械震动，Immersion 却采用钢缆进行线性传动。前者在产生震动时，由于齿轮的"牙"加工精度的关系，咬合难免出现细微间隙，会导致使用者感到震动不太连贯，且在表现连续碰撞或突发性震动时，





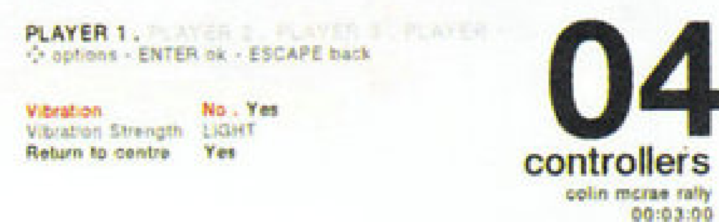
反应会略显迟钝。而钢缆是连续的整体，不存在间隙，不会有延迟、间隙等问题发生，因此钢缆线性传动可以在短时间内改变震动力度，使用户可以感受到更逼真的反馈效果。R440 所采用的力反馈技术正是 Immersion 公司的专利——TouchSense，与齿轮传动方式相比，其效果更加敏锐和细腻。

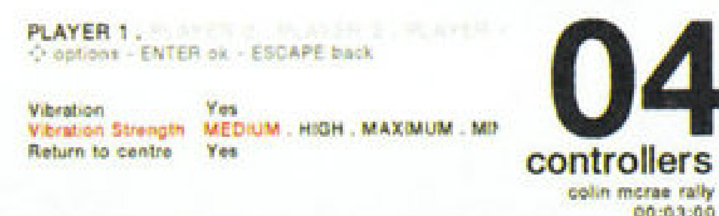
虽然采用 USB 接口的 R440 在 WindowXP 下不安装 Saitek 提供的驱动包也能使用，但无法实现力反馈，因此笔者建议用户安装 Saitek 最新的输入设备通用驱动包。安装后，在系统托盘区会生成快捷图标，能够非常容易的进入控制面板测试、设定方向盘的转向和力反馈等功能。

5,4,3,2,1,Go!

说到正题上了，赶快进入游戏来看看 R440 的表现吧！我们选择了 4 款赛车游戏并分别进入游戏中定义键位，进行测试：

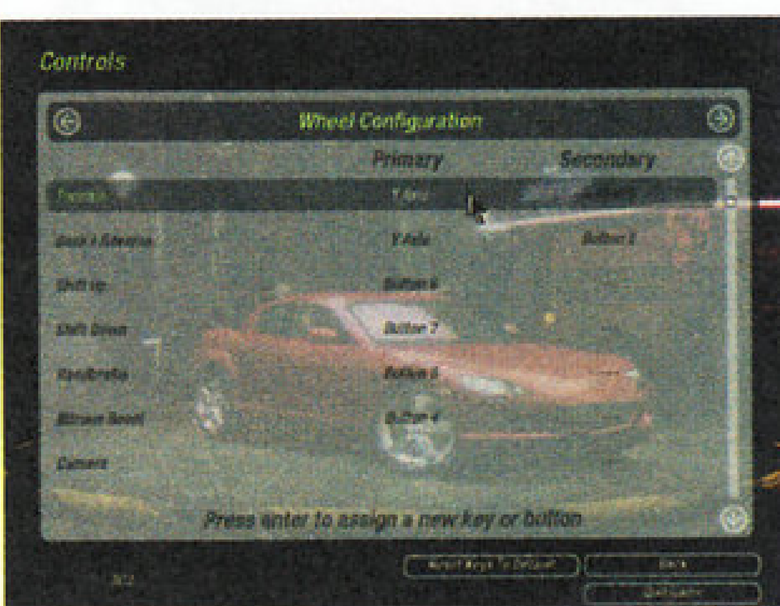
CMR04/05





在这对兄弟游戏中，R440 能够打开 4 阶震动等级（从 CMR04 开始，CMR 系列中对于反馈力的模拟被称为"震动"而非"力反馈"，但实际对比效果和力反馈区别不大），均能很好表现方向盘在赛车甩尾、飞越、撞车等各种情况下的反应效果。但鉴于现实中拉力赛车均有转向辅助，同时也为了防止大家的胳膊因方向盘强烈抖动而酸疼，我们强烈推荐大家在拉力游戏中关闭力反馈功能——没有力反馈的 R440 控制也十分灵敏。不过，在这两个游戏中，加速/倒车控制设定出现了错位情况，需反向设置。

NFSUG2



在本游戏中无法开启/关闭方向盘的力反馈，用户必须事先在驱动面板设定。游戏中，R440 的力反馈表现非常不错！除了撞车、刮蹭等极端情况下力反馈明显，连换档、NOS 加速都能很好的表现，让玩家随时了解赛车状态，游戏的操控变得更加到位。特别是在车速超过 200KM/H 后，R440 的力反馈能够非常好的表现出转向的困难！不过，由于 NFSUG2 中要求的控制键比较多且不能多设备混合操作，用 R440 进行游戏时不得不舍弃更改视角等功能。

ToCA RD2

本游戏是目前 PC 游戏中对力反馈刻画得最为细腻的作品，R440 在游戏中表现当然出色！前两个游戏中所表现出来的所有力反馈效果在本游戏中更加细腻、明显，甚至是引擎制动的复杂反应也能很好表现。特别是赛车在失控前一刹那的抖动，玩家通过方向盘感觉到后能够很快做出纠错反应。而本游戏的多种模拟方式和反馈力调节选项更是加强了 R440 的优异表现。唯一遗憾的是，只有 200 度转向的 R440 跑起场地赛来还是缺点味道……（PP 队员：贪心啊！）

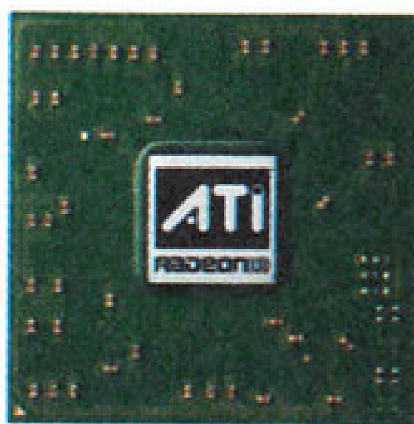
另外，由于 R440 的刹车和油门踏板采用了不同的轴输入，在以上的 4 款游戏中均能做出专业的"左脚刹车"（即不松油门的情况下左脚踩刹车）动作，并且 R440 的驱动控制软件资源占用率很小（内存 2.4MB，几乎不占用 CPU 资源）。如此一个表现优异的中高端产品，市场价格仅不到 500 元，作为赛车游戏粉丝的你怎能忽略?! ■（文/PLAY!LAB·狗子）

延续性价比经典

6 款 X300 显卡体验

Radeon 9550 在过去的 6 个月中可谓红透了中低端 PC 游戏显卡市场。跨入 2005 年，随着多种产品的普及，PCI-E 平台 PC 也慢慢走入普通消费者的选择范围。究竟在 PCI-E 时代，谁能执掌中低端显卡的大旗？也许 Radeon 9550 的接任者 Radeon X300 能够给我们答案。



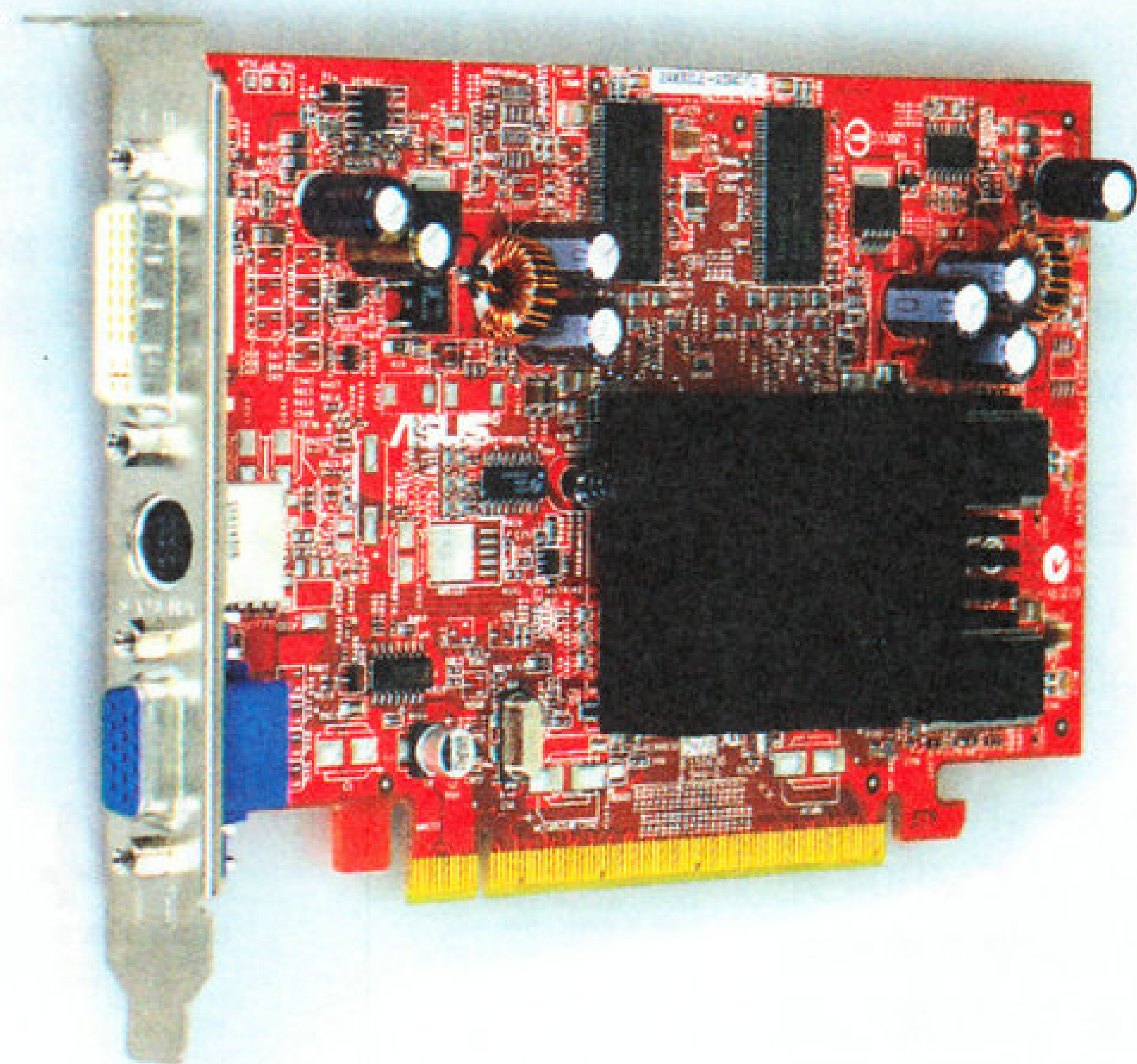




Radeon X300（以下简称 X300）核心代号 RV370，采用业界最为领先的 0.11 微米生产工艺，相比主流显卡的 0.13 微米工艺，前者可以使得核心发热量更低，从而拥有更高的工作频率，同时降低显示核心成本。X300 硬件支持 DX9 的可编程引擎（Shaders），具备 4 条像素管线，每条管线具备 1 个纹理单元，核心整合 2 个 Vertex Shander 引擎。此外，X300 同样具备 ATI 显卡特有的 SmartShader 2.0 指令和 SmoothVision 2.1 多重采样技术，支持 2X~6X 的抗锯齿模式和最高 16X 各项异性过滤。

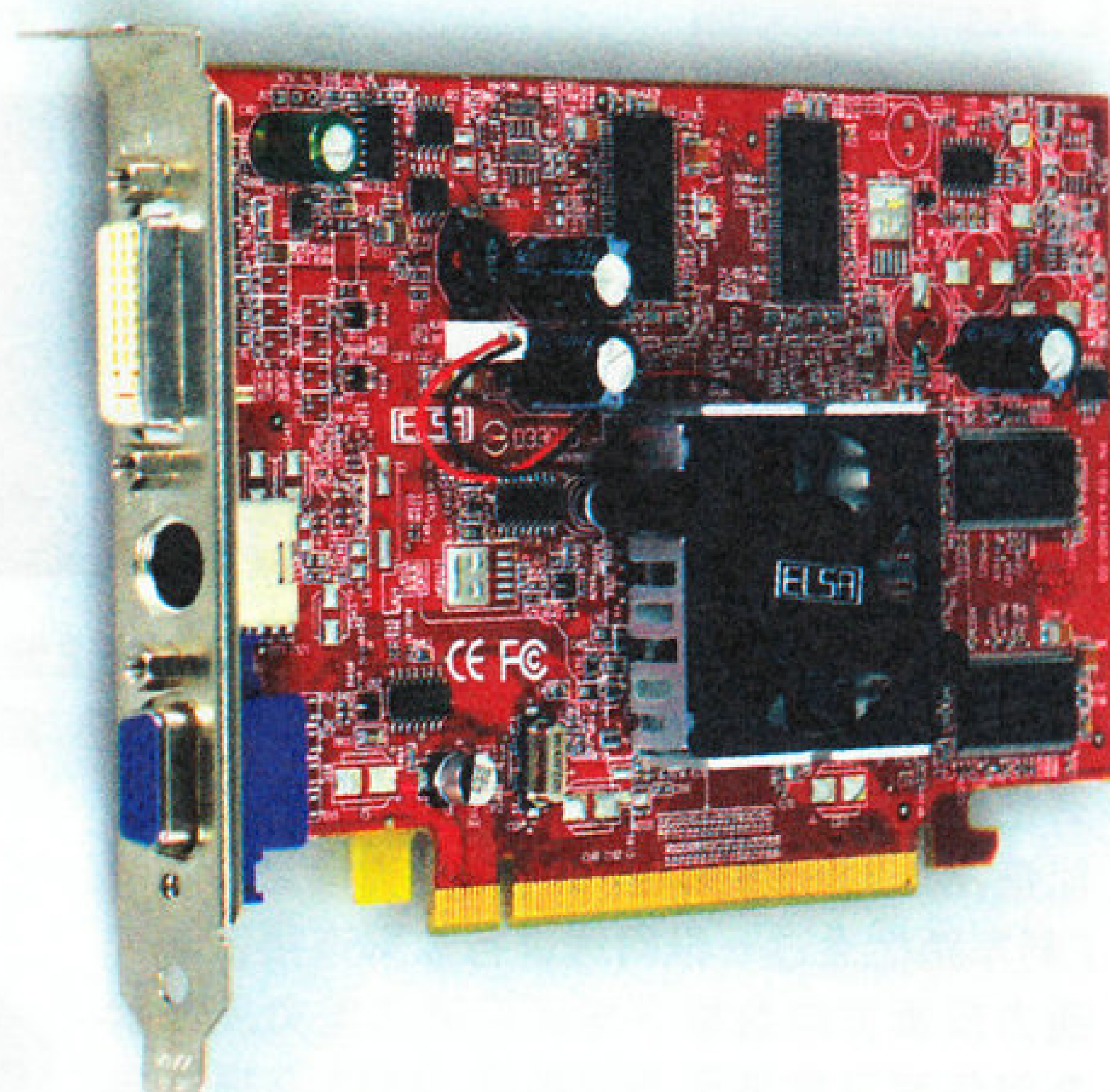
X300 公版的核心频率为 325MHz，比 Radeon 9550 的 250MHz 要高出不少，显存频率则同后者一样为 400MHz。虽然 X300 面向中低端市场，但显存依然是主流的 128bit 位宽，因此可以提供高达 6.4GB/s 的显存带宽。从产品规范来看，X300 很像 Radeon 9550 的 PCI-E 升级版，那么就让我们看看它在实际游戏中的表现吧。

本次 PLAY!LAB 共迎来 6 款 X300 显卡，首先来看一看它们各自的规格：



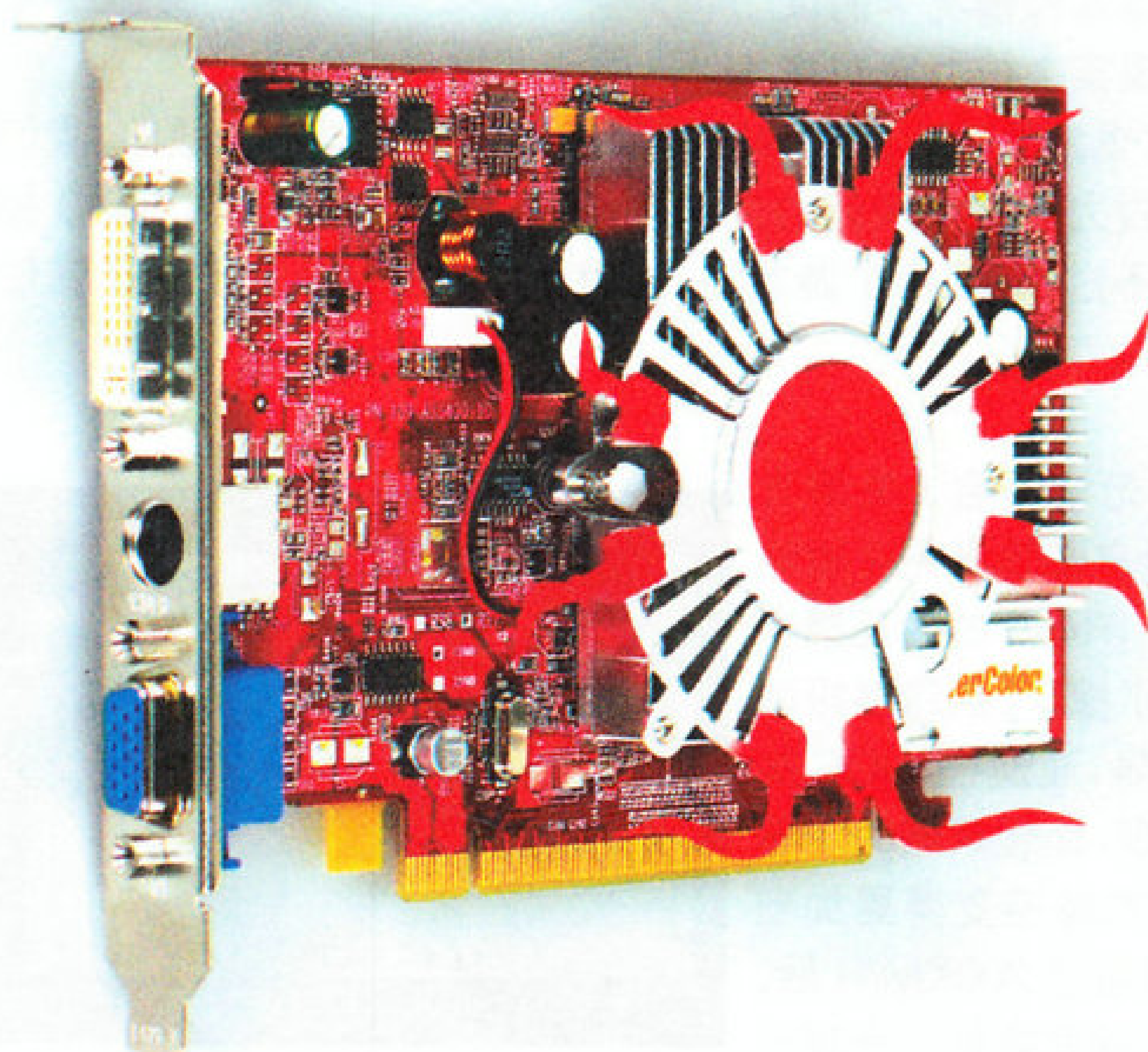
■华硕 Extreme AX300 市场价格：849 元

华硕 Extreme AX300 默认核心/显存频率为 350MHz/420MHz，正反共 8 片 TSOP 封装的编号为 HY5DU281622ET-5 的 5 纳秒现代显存颗粒，组成 128MB/128bit 显存单元，提供 D-Sub、TV-Out 和 DVI 输出接口，显卡核心采用散热片散热，静音效果出色。



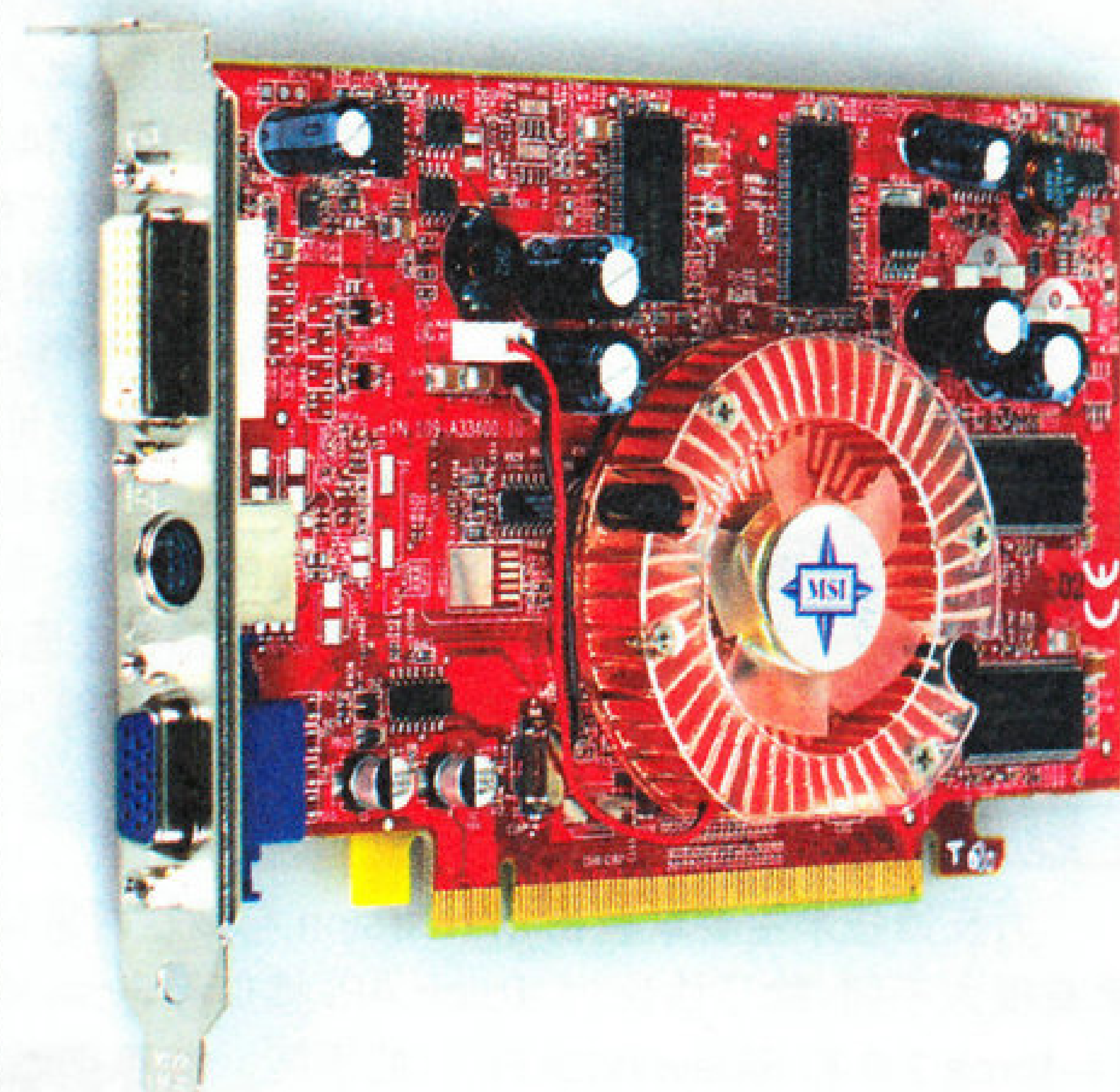
■艾尔莎幻镭者 X30 市场价格：999 元

艾尔莎幻镭者 X30 默认核心/显存频率为 350MHz/420MHz，正反共 8 片 TSOP 封装的编号为 HY5DU281622ET-4 的 4 纳秒现代现存颗粒组成 128MB/128bit 显存单元。X30 提供了 D-Sub、TV-Out 和 DVI 输出接口，核心采用风扇散热。



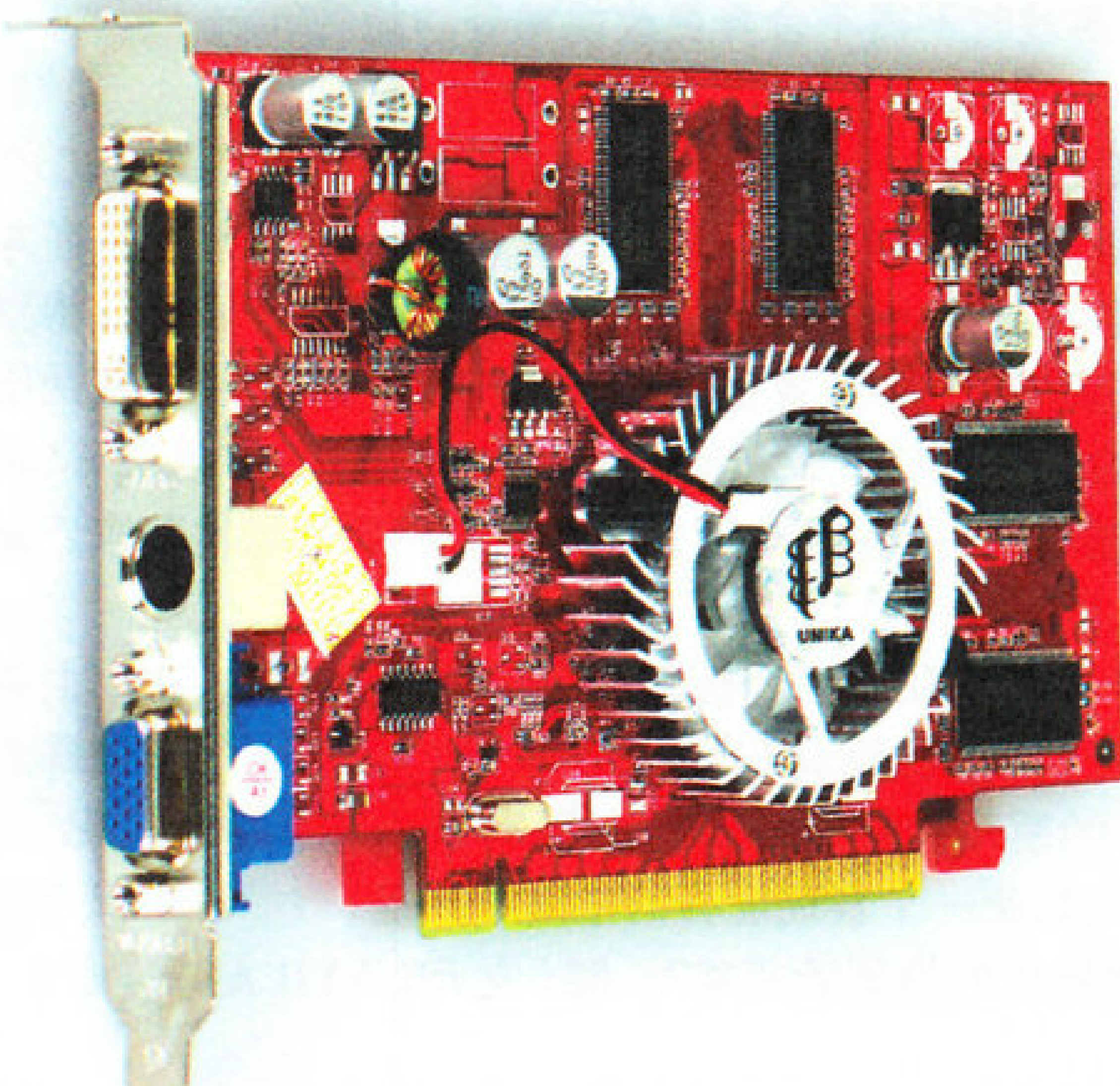
■迪兰恒进镭姬杀手 X300 市场价格：799 元

迪兰恒进镭姬杀手 X300 第一眼给人最深的印象就是红色的 PCB 板加上"张牙舞爪"的散热器造型，霸气十足。它的默认核心/显存频率为 350MHz/420MHz，正反共 8 片 TSOP 封装的编号为 HY5DU281622ET-5 的 5 纳秒现代现存颗粒，组成 128MB/128bit 显存单元，并提供 D-Sub、TV-Out 和 DVI 输出接口。本显卡附赠正版游戏《终极刺客：契约》。



■微星 RX300 市场价格：999 元

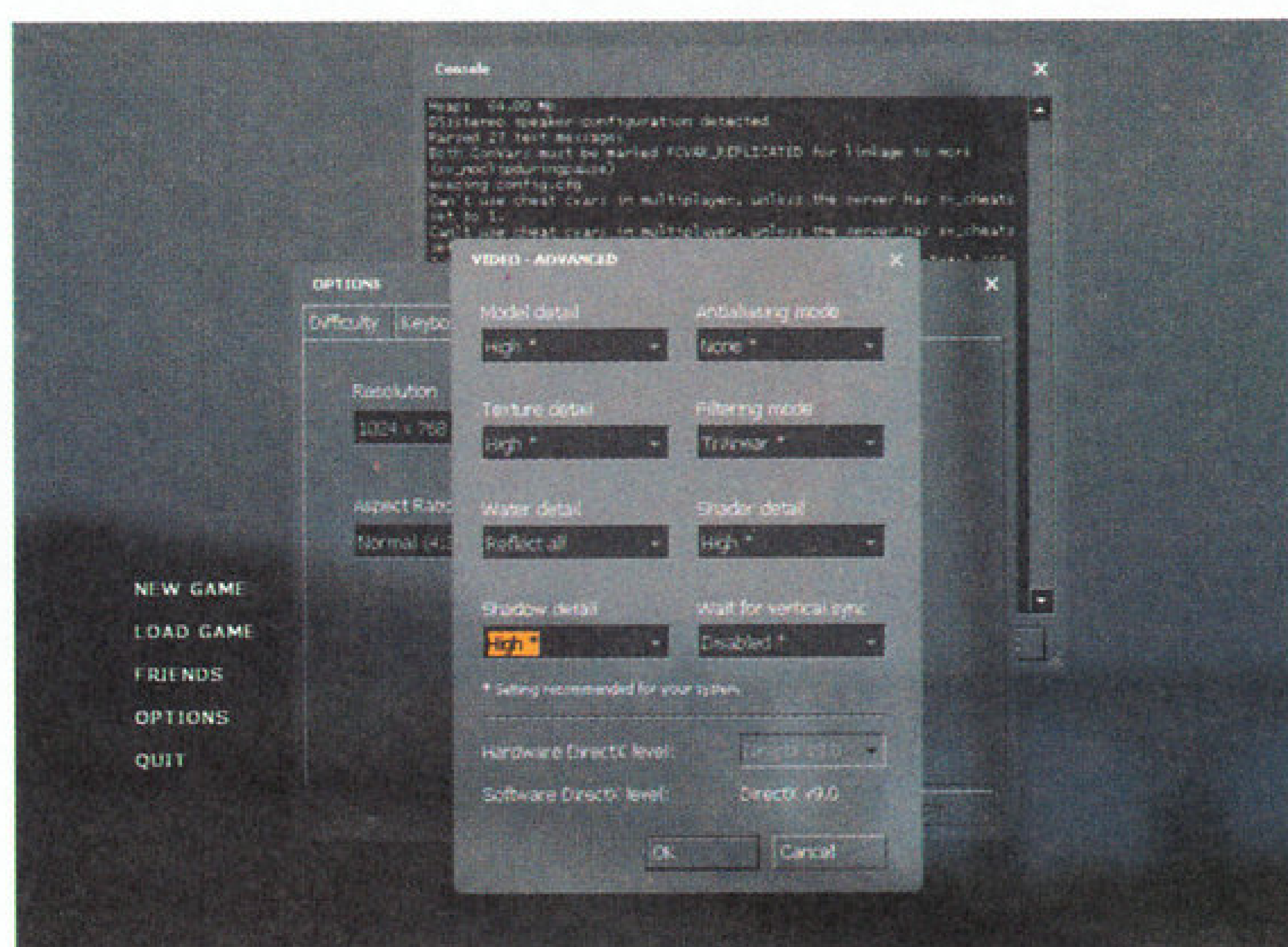
微星 RX300 默认核心/显存频率为 350MHz/420MHz，正反共 8 片 TSOP 封装的编号为 HY5DU281622ET-36 的 3.6 纳秒现代现存颗粒组成 128MB/128bit 显存单元，从显存规格能够看出 RX300 的显存超频能力应该不错。RX300 提供了 D-Sub、TV-Out 和 DVI 输出接口，采用了微星独特的静音风扇（工作噪音低于 35 分贝）。



■双敏火旋风 PCX3018 市场价格：729 元

双敏火旋风 PCX3018 默认核心/显存频率为 350MHz/420MHz，正反共 8 片 TSOP 封装的编号为 K4D261638F-TC50 的 5 纳秒三星显存颗粒，组成 128MB/128bit 显存单元，提供 D-Sub、TV-Out 和 DVI 输出接口。

我们选择了 PLAY!LAB 电子娱乐基准评测体系中的 Intel 体系 PCI-E 高端基准平台来进行测试，驱动程序为 4.12 版催化剂。测试项目选择 3DMark 05 Pro（1024×768，默认画质）版本和《半条命 II》（1024×768，最高画质），并进行了超频测试（可保持正常运行的频率），结果如下：（图 7）

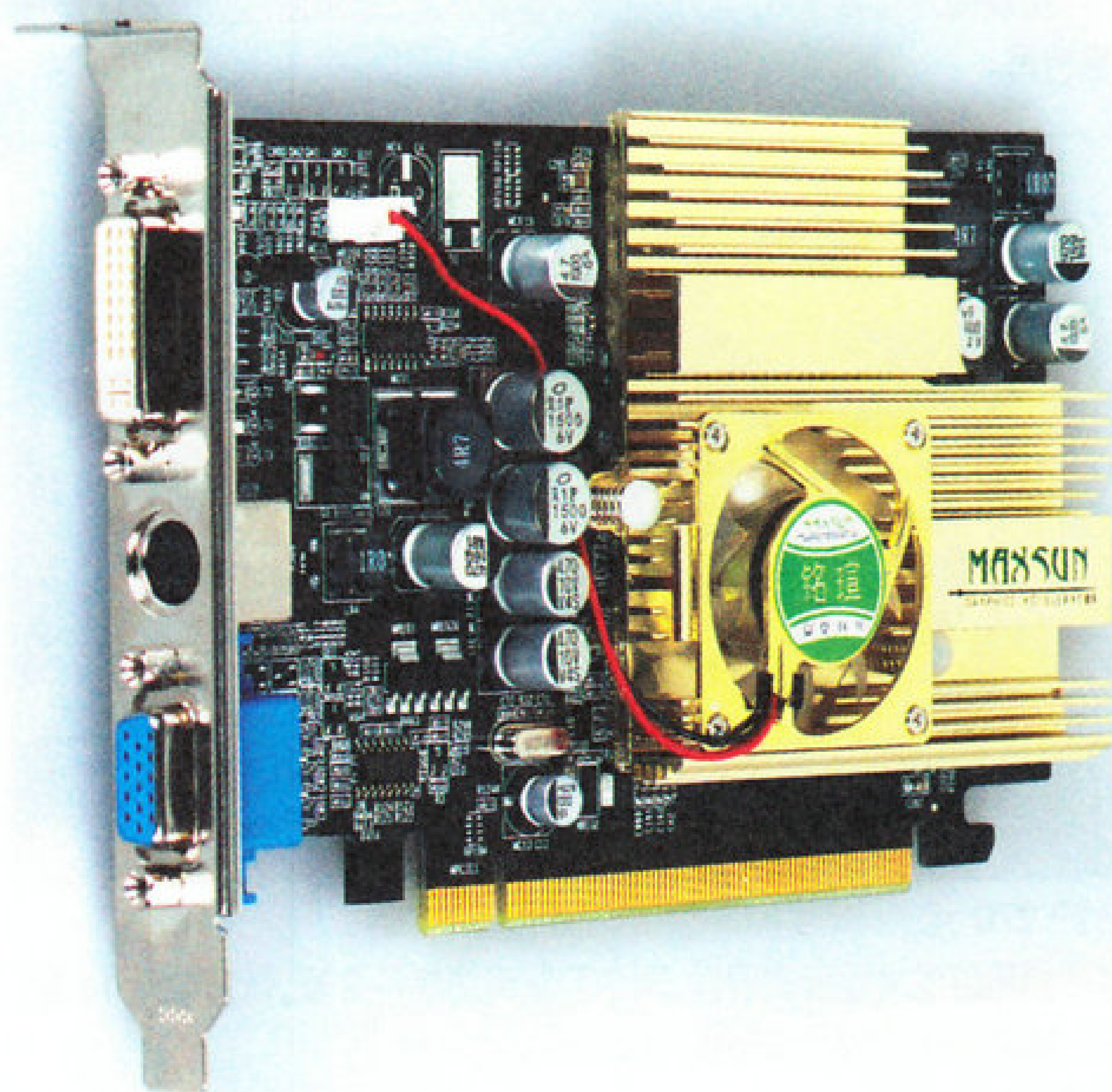


《半条命 II》

注：测试方法为首先运行帧速率记录软件 FRAPS，然后启动《半条命 II》，在 OPTION 选单中设置分辨率及特效，确认后按【～】键进入控制台，输入如下指令：playdemo hard_c17_12

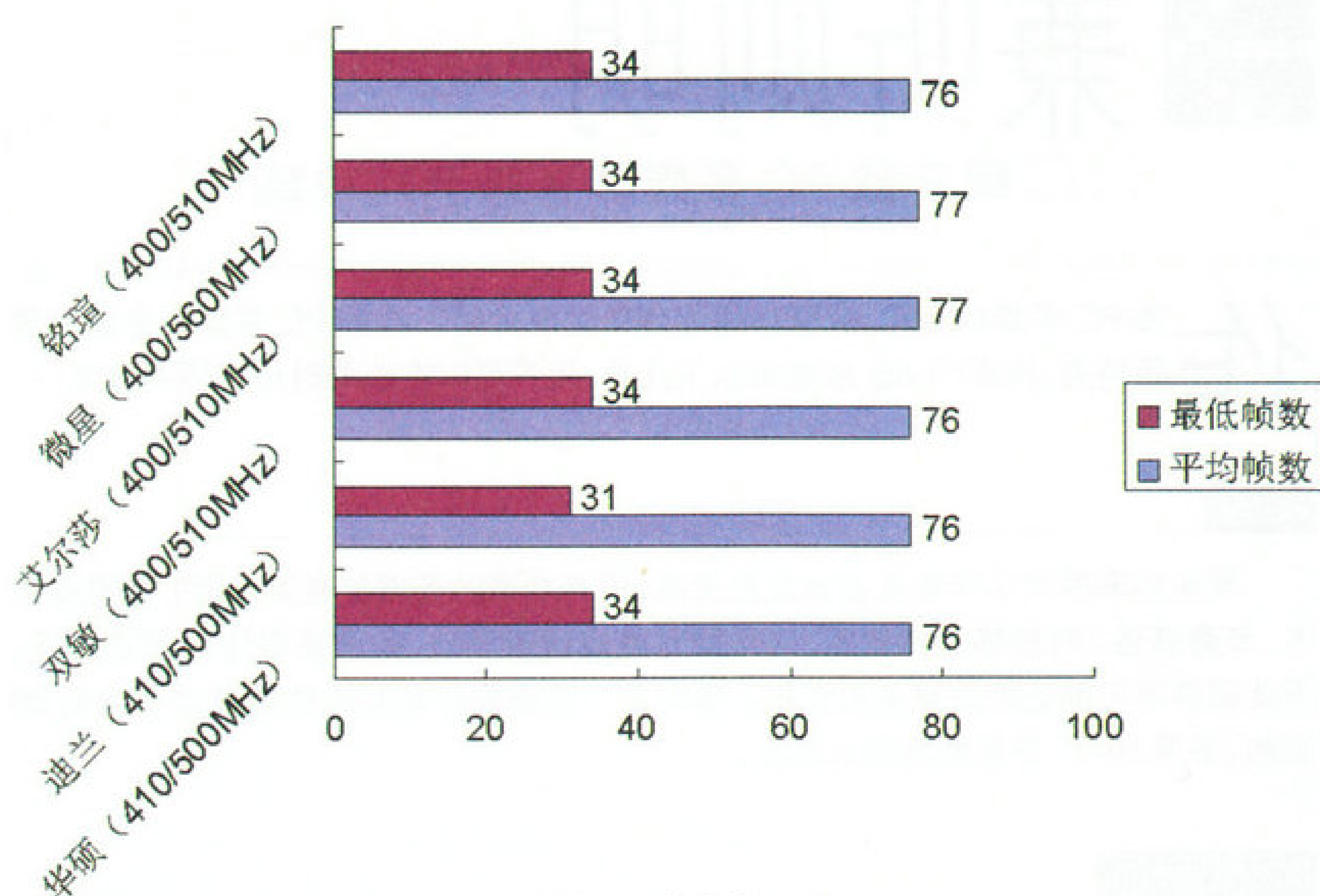
当游戏 hard_c17_12 这段 Demo 开始运行时，按下 FRAPS 默认热键【F11】开始记录平均帧速率和最低帧速率，并在 Demo 运行结束时按下【F11】结束记录。

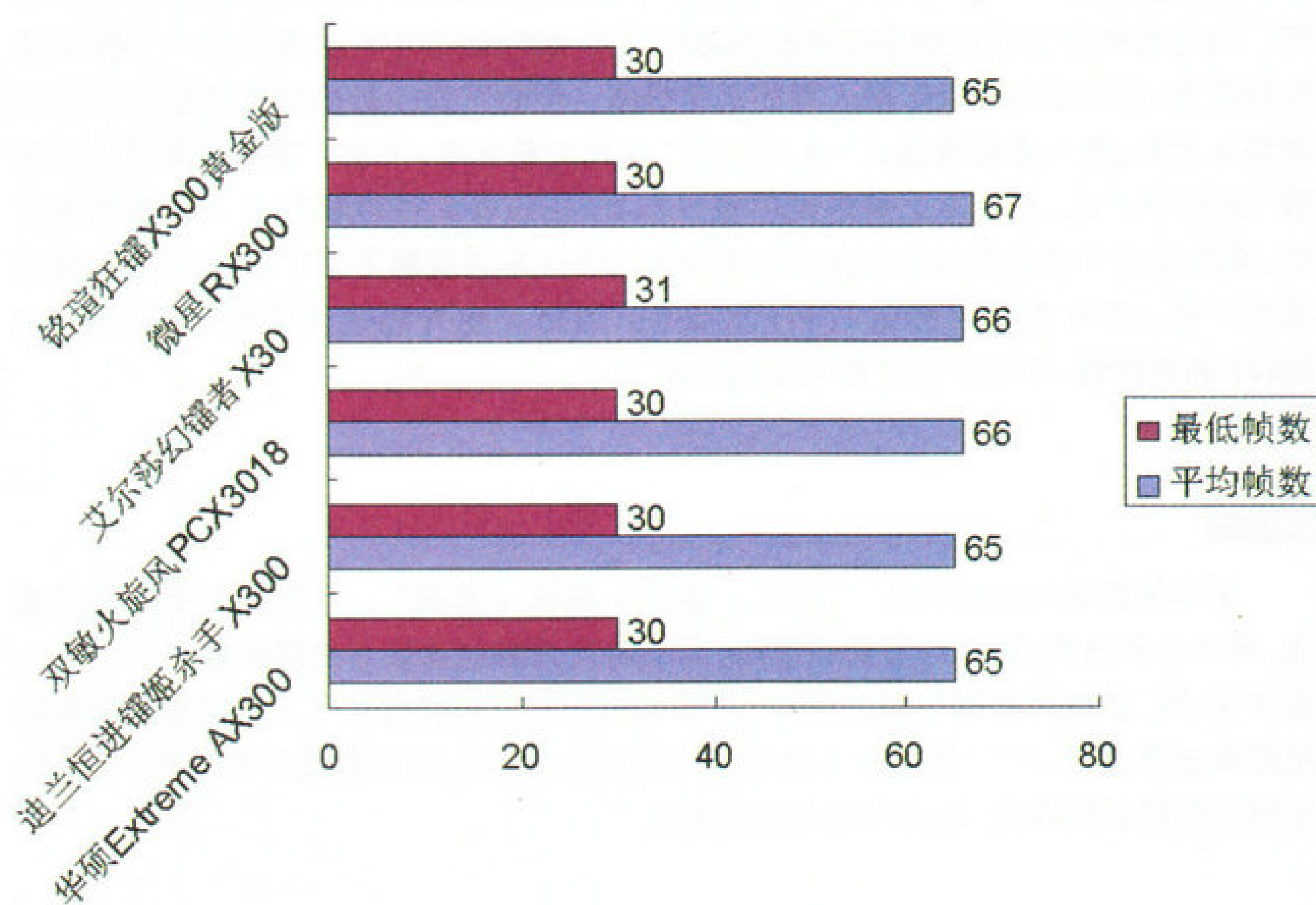




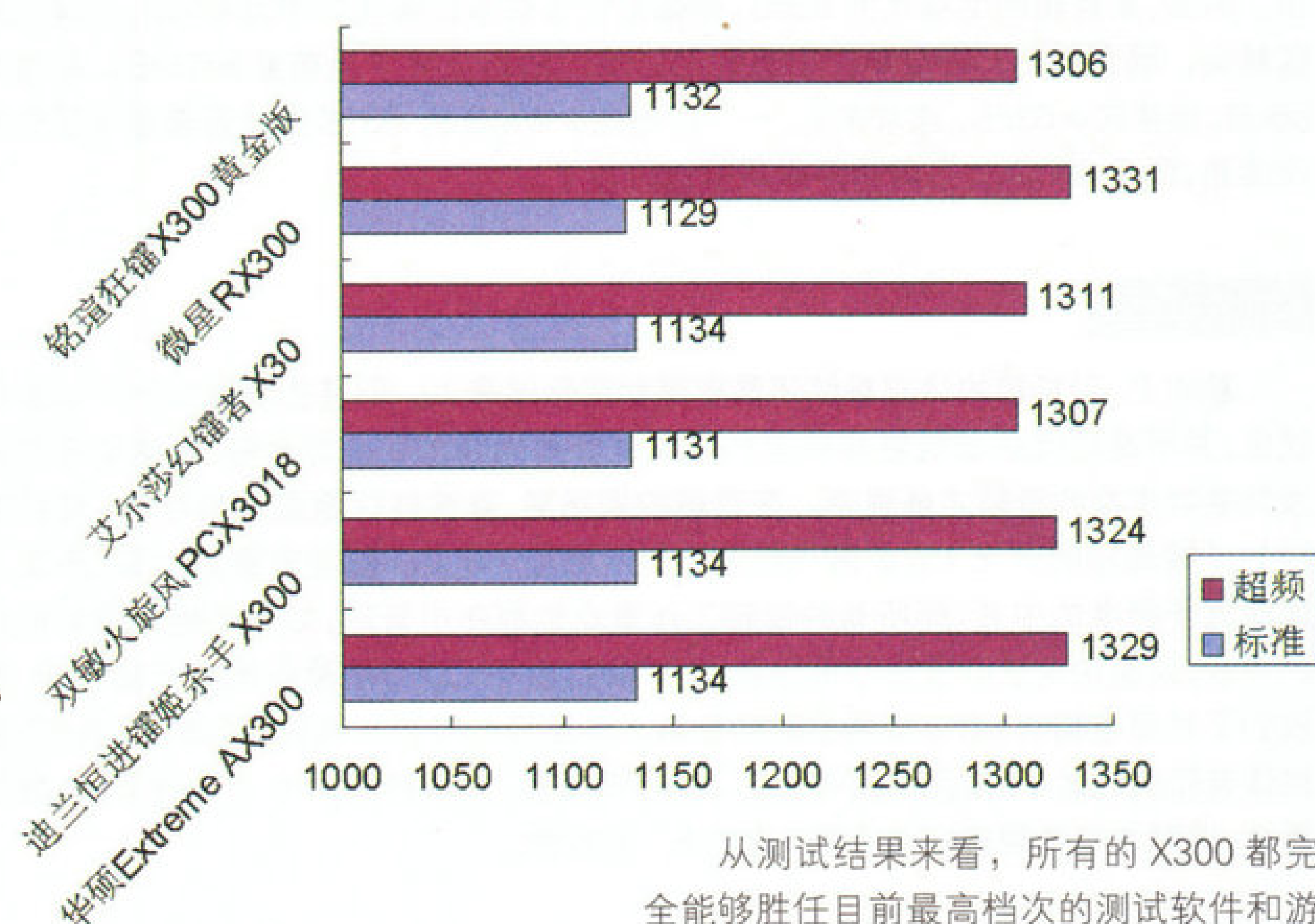
■铭瑄狂镭 X300 黄金版 市场价格：799 元

铭瑄狂镭 X300 黄金版默认核心/显存频率为 350MHz/420MHz，正反共 8 片 TSOP 封装的编号为 K4D261638F-TC40 的 4 纳秒三星显存颗粒，组成 128MB/128bit 显存单元，提供 D-Sub、TV-Out 和 DVI 输出接口。





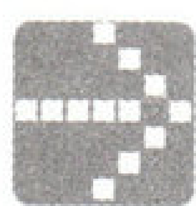
3DMark 05 Pro





从测试结果来看，所有的 X300 都完全能够胜任目前最高档次的测试软件和游戏的考验（游戏测试中帧速率均未低于 30）并且在“保守”超频后性能表现有所提升。由此可见 X300 凭借硬件支持 DX9、拥有比 Radeon 9550 更高的频率、拥有更高的接口带宽等诸多先天优势，加上 0.11 微米制造工艺带来的核心超频力，足以被称作 Radeon 9550 的合格“传人”。

随着 PCI-E 技术的逐步深入人心和低端 PCI-E 平台各部件产品的全面上市，选择中低端 PCI-E 接口显卡慢慢成为普通玩家需要考虑的问题，而采用 ATI Radeon X300 核心的显卡正是 PCI-E 平台中低端显卡的先行者。■（文/PLAY!LAB）



兼听则明

8款PC多媒体音箱选购攻略

放寒假了，当你在购机时左挑右选CPU、内存、显卡等部件时，是否忘记了多媒体音箱这个重要却不太好评估的部分呢？不管你是一个FPS游戏爱好者，还是一个喜欢欣赏数字媒体的新人类，都会希望选到最适合自己的音箱产品。PLAY!LAB特别为大家准备了这个市场主流PC多媒体音箱体验报告，希望能够为您的选择出一份力。

作为PC多媒体音箱，究竟如何评判孰优孰劣呢？根据PC多媒体音箱的使用特点，PLAY!LAB总结出以下几条，用户可以在选购时作为评判参考：

功率

其实功率的大小和音质没有直接关系，但高功率的音箱能在高功耗（音量变化大、节奏感强）时能够保持稳定，这无疑对游戏玩家游戏、欣赏多媒体都极其重要，因此应该尽可能选择功率高的音箱。事实上，普通音箱的实际功率极少有达到50瓦的，某些Hi-Fi设备能达到上百瓦。

频率范围

此数值用来评判声音还原能力，用最高和最低频率表示，理论上此范围越大越好。现在有很多音箱的频率范围标识都打成了20KHz~20Hz，其实这是一个偷梁换柱的概念，20000Hz~20Hz是人耳的感觉极限，但除了极少数的对声音极其敏感的发烧友之外，绝大多数普通人"无福享受"这种天籁之声。许多厂家用"电路频率范围"来标识产品，在电路上能达到的技术指标，在设备上往往要打上一个很大的折扣。实际使用中的音箱频率范围最低能达到60Hz左右就算不错了，达到50Hz就是高端产品，40Hz就非常接近Hi-Fi水准了。当然，也有能达到20Hz的音箱——B&W的鹦鹉螺，不过它的价格可是近100万……

阻抗

高中物理教材会告诉你 "阻抗＝电阻＋感抗＋容抗"，不过这三个都是向量值，有大小和方向，而且计算比较复杂，所以用户只要知道最后的结果就可以了。一般来说，PC多媒体音箱能够达到4~16欧姆的阻抗就能算合格了。虽说音频设备阻抗越高音质越好，不过每提升1欧姆的阻抗要付出成几何倍数提升的成本，阻抗和价格在何时达到平衡，取决于您的消费能力^^

信噪比

信噪比是指音箱回放的正常声音信号与无信号时噪声信号的比值，用dB表示。例如，某音箱的信噪比为80dB，即输出信号功率比噪音功率大80dB，信噪比数值越高，噪音越小。国际电工委员会对信噪比的最低要求是前置≥63dB，后置≥86dB，合并式≥63dB。通常来说，一个信噪比≥80dB的PC多媒体音箱就可算是表现出色，低于65dB的音箱实际表现就比较差了。

音乐试音

基本上，对音箱的评判最终还是要落到实际试音上。但首先要纠正一个试音的误区，并不是能优质表现堪称完美的高端试音曲的音箱就是好音箱，而是能将烂曲放到能听水准的音箱才是强手。在音箱的卖场里，商家往往愿意用蔡琴的《你的眼神》、《被遗忘的时光》或老鹰乐队的《加州旅馆》等CD曲目来蒙混过关，事实上这些属于标准的中音，而所有的音箱工作重点也都在中音段，如果不能表现好他们的声音，只能说明这款音箱烂得够可以。同时，由于CD音轨是标准的无损音轨，而我们平时用电脑听MP3或游戏时的音源大多是经过有损压缩的。因此，评测PC多媒体音箱的性能，不如用高压缩比压制MP3曲目，并用普通声卡＋普通CPU解压播放，这时才是体现多媒体音箱"真功夫"的时候。

游戏感受

PC多媒体音箱最重要的作用还是表现游戏的音乐音效，因此我们必须通过实际游戏感受来评判。在游戏中，音乐音效的作用无非是烘托剧情和判断方位，因此我们选择了以优美背景音乐见长的超人气网络游戏《魔兽世界》和对声音定位要求高的《半条命Ⅱ》进行测试（解压设备为Athlon XP 2500+，声卡为华硕A7N8X-E Deluxe主板集成的nForce 2 MCP-T）。

主观评价

当然，音箱最终必须摆在自己的电脑桌上，体积不合理、外观不喜欢或线缆长度不合理自然也会令人不舒服。不过，这部分评测都是基于测试员个人主观评价的，无需过于在意（狗子语：我还是蛮客观的……）。



■创新 PC Works TX230 市场售价：约280元

作为创新的入门级2.1音箱，PC Works TX230两个卫星箱功率各6瓦，低音单元17瓦。它的标称频率范围达到40Hz~20000Hz，信噪比75dB。

游戏音效表现：定位比较清晰，低音略微偏重，稍显浑浊；

音乐音效表现：中音出色，低音重量感强，但不够清晰；

主观试用评价：造型大方，线缆长度合适，安装简易，控制非常方便。

总　　结：出自PC多媒体音频设备大厂创新的PC Works TX230，以平易近人的价格和较为出色的表现，非常适合对动作射击游戏玩家和PC多媒体观众的入门级需求。



■漫步者 R1900T3 市场售价：约580元

漫步者R1900T3是一款更适合音乐播放的中高端音箱，两个音箱最大输出功率各30瓦，标称频率范围为40Hz~18000Hz，信噪比85dB。

游戏音效表现：定位准确，音效表现好；

音乐音效表现：除超重低音表现一般，其他各方面出色；

主观试用评价：外形设计专业，木质箱体用料高档，操控不便，连接不方便；

总　　结：R1900T3的声音表现力可算是入门级专业PC音箱水准，非常适合数码音乐爱好者，同时价格合理。



■声迈 X600 市场售价：约270元

声迈X600的设计针对视频和游戏大场景的展现，两个卫星箱功率各8瓦，低音单元14瓦。它的标称频率范围为100Hz~16000Hz，信噪比85dB。

游戏音效表现：定位出色，音效表现比较好；

音乐音效表现：人声出色，低音比较到位；

主观试用评价：外观设计简洁大方，控制、安装不太方便；

总　　结：X600对于重低音的表现比较不错，游戏中定位和音效表现比较好，但控制不便。可作为动作游戏玩家的选择。



■轻骑兵 C3700 市场售价:约 220 元

轻骑兵 C3700 是一款入门级 2.1 声道音箱,两个卫星箱功率各达 3 瓦,低音单元 6 瓦。它的标称频率范围达到 100Hz~10000Hz,信噪比 80dB。卫星箱阻抗达到 4 欧姆,低音单元达到 5 欧姆。

游戏音效表现:定位清晰,中、低音表现尚佳,高音一般;

音乐音效表现:基本能够应付高压缩比数码音频播放,无损 CD 播放效果不错;

主观试用评价:外观略感落伍,操控方便;

总　　结:虽然同时入门级产品,C3700 在产品的工业设计上就比国际品牌产品略逊一筹,不过其游戏音效表现算是合格,也算是一款令人满意的入门级产品。

■创新自由风 Xfree XE233 市场售价:约 150 元

创新普及型 2.1 音箱系统,卫星音箱功率为 5 瓦每声道,低音音箱功率 10 瓦。标称频率范围达到 45Hz~20000Hz,信噪比为 75dB。

游戏音效表现:定位较为清晰,各种音效表现尚可;

音乐音效表现:中音和人声是其表现尚佳的方面,对播放高压缩比 MP3 显得有些吃力;

主观试用评价:外观简洁,控制、连接安装方便;

总　　结:售价便宜的名牌之作是 Xfree XE233 最大的看点,当然相比极具优势的价格,它的实际表现基本达标,可作为对 PC 音频质量没有很高要求的普通用户的入门级选择。



■漫步者 S2.1 市场售价:约 490 元

一款中端 2.1 产品,两个卫星箱最大功率共 20 瓦,低音单元最大功率 40W(最大功率高于实际功率)。其标称频率范围为 60Hz~18000Hz,信噪比 85dB。

游戏音效表现:定位出色,音效表现出色;

音乐音效表现:基本"搞定"高压缩比数码音频播放,CD 音频表现堪比高端;

主观试用评价:外观设计保守,操控方便;

总　　结:可以满足游戏玩家和数码音频爱好者的中端产品表现要求,但外形设计一般,缺乏新意的同时也谈不上专业。



■轻骑兵 C300Q 市场售价:约 188 元

作为一款具备时尚可爱外形的 2.1 产品,C3300 更加注重声音回放的质量,两个卫星箱功率各 2 瓦,低音单元 6 瓦。标称频率范围为 100Hz~10000Hz,信噪比 75dB。卫星箱阻抗达到 4 欧姆,低音单元达到 5 欧姆。

游戏音效表现:定位尚可,中音不错,高、低音欠缺表现力;

音乐音效表现:高压缩比数码音频播放效果较差,无损 CD 播放合格;

主观试用评价:外观设计尚可,操控方便;

总　　结:比较平庸的一个产品,当然价格上也是比较平易近人。



■创新 I-Trigue L3500 市场售价:约 1400 元

作为创新的"准 Hi-Fi"产品,I-Trigue L3500 是一套用钛合金打造箱体的 2.1 音箱,两个卫星箱功率各 9 瓦,低音单元 30 瓦。它的标称频率范围达到 30Hz~20000Hz,信噪比 80dB。

游戏音效表现:定位非常清晰,声音各阶表现非常到位;

音乐音效表现:通吃各种压缩比率的多媒体音频,CD 音质棒;

主观试用评价:造型非常具备数码感,线缆长度合适、控制方便、辅助功能多;

总　　结:所谓一分钱一分货,在 I-Trigue L3500 身上体现得十分突出,堪称"准 Hi-Fi"级 PC 多媒体音箱的它,绝对够格成为对数码音乐有较高要求的玩家的必选装备!

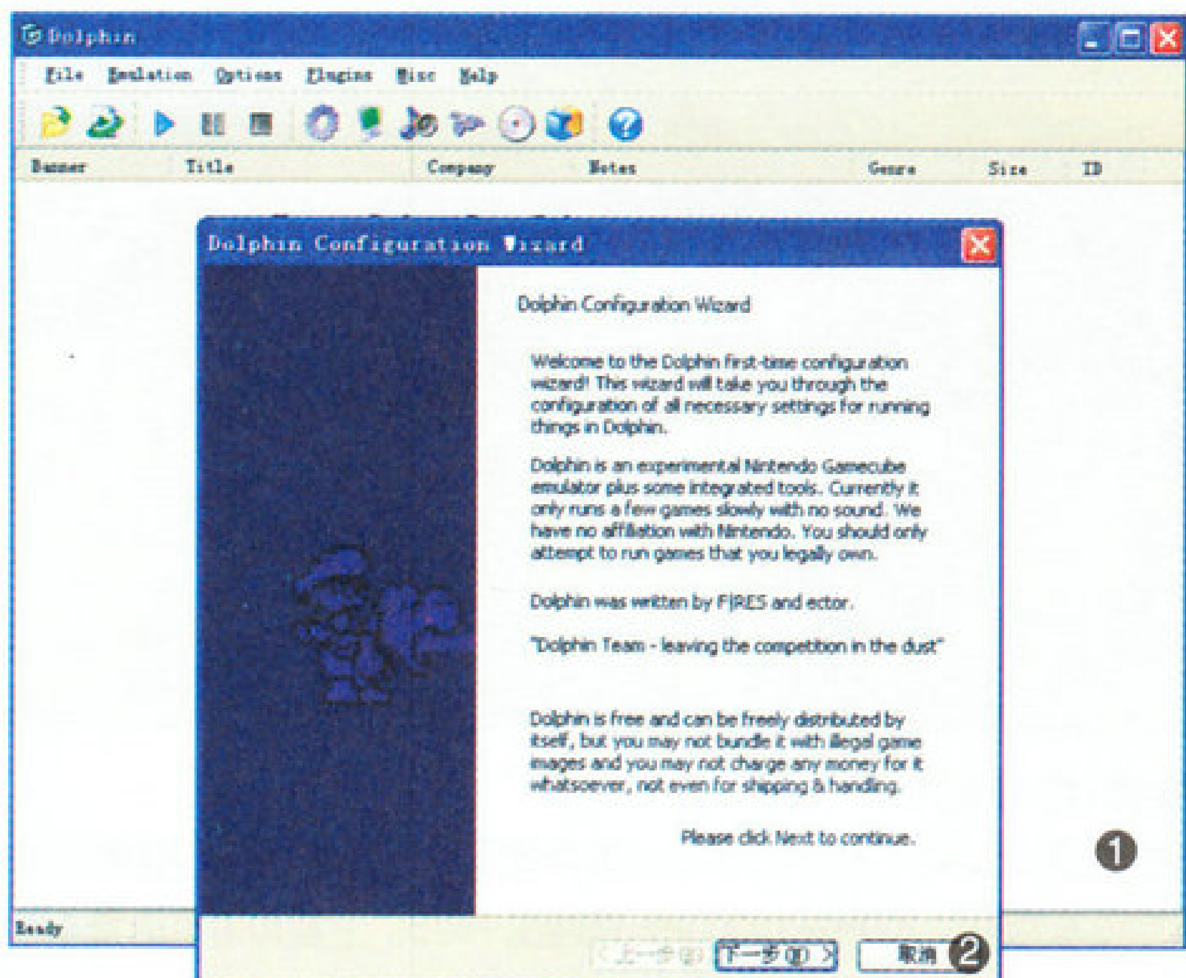
当然,用户在最终选择音箱时,更多还是依赖于个人的实际判断和喜好,同时还会有经济上的考虑等诸多综合因素。因此,PLAY!LAB 希望通过本文让大家获得音箱选购上的一些知识,能最终选择最适合自己的产品。■(文/PLAY!LAB·狗子)

模拟天下

NGC 模拟器 Dolphin 火热体验报告

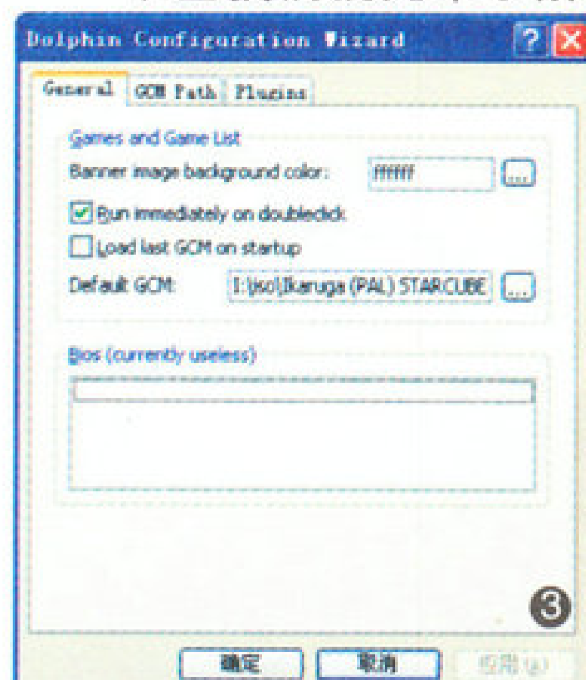
一直以来，三大游戏主机在游戏领域杀得难解难分，而相应的模拟器也是斗得天昏地暗：PS2 有模拟器 PCSX2，Xbox 有模拟器 Cxbx，当然也不能少了 NGC 的 Dolphin。前两种模拟器的表现效果在“模拟天下”之前的文章中已经提及，今天就请大家随着笔者体验一下第一个能够成功模拟 NGC 游戏的模拟器 Dolphin 吧。

直接进入主题，模拟器可以在 www.dolphin-emu.com 下载到，最新版本为 1.02，此版修正了 1.01 版中许多错误，建议大家下载此版本。由于 NGC 本身机能颇高（采用了 IBM 特制 Power PC，主频 405MHz 运，算能力达到 925Dmips，内部数据精度为整数 32 位浮点 64 位），想尝试此模拟器，1GHz/256MB 是最低系统要求，而且若没有硬件支持 DX9 的显卡（ATI Radeon 9500 以上，Nvidia GeForce FX 系列以上），那么请就此打住，因为该模拟器要求显卡必须硬件支持 DX9，因此以下的测试都是基于 DX9 的显卡。



下载完成后，直接打开 Dolphin.exe 进入模拟器（图 1）。模拟器的界面很简洁，在模拟器的顶端是菜单，分别是：文件(File)、模拟控制（Emulation）、选项（Option）、插件（Plugins）、杂项（Misc）和帮助（Help）。第一次进入模拟器时，可以使用模拟器内置的配置向导完成配置，不过为了充分体现 DIY 的精神，我们还是跳过此向导吧 ^^（图 2）

下面我们就先来了解菜单中的几个重要选项如何使用：

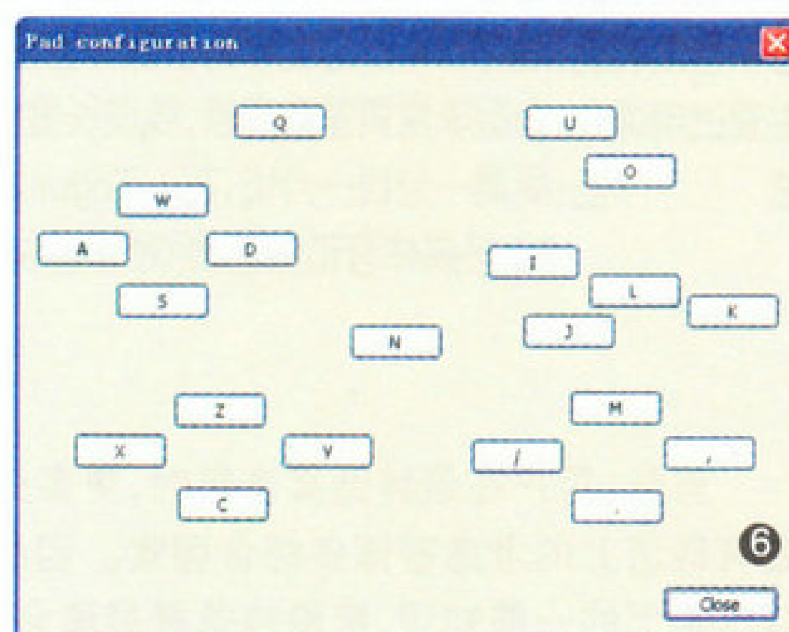






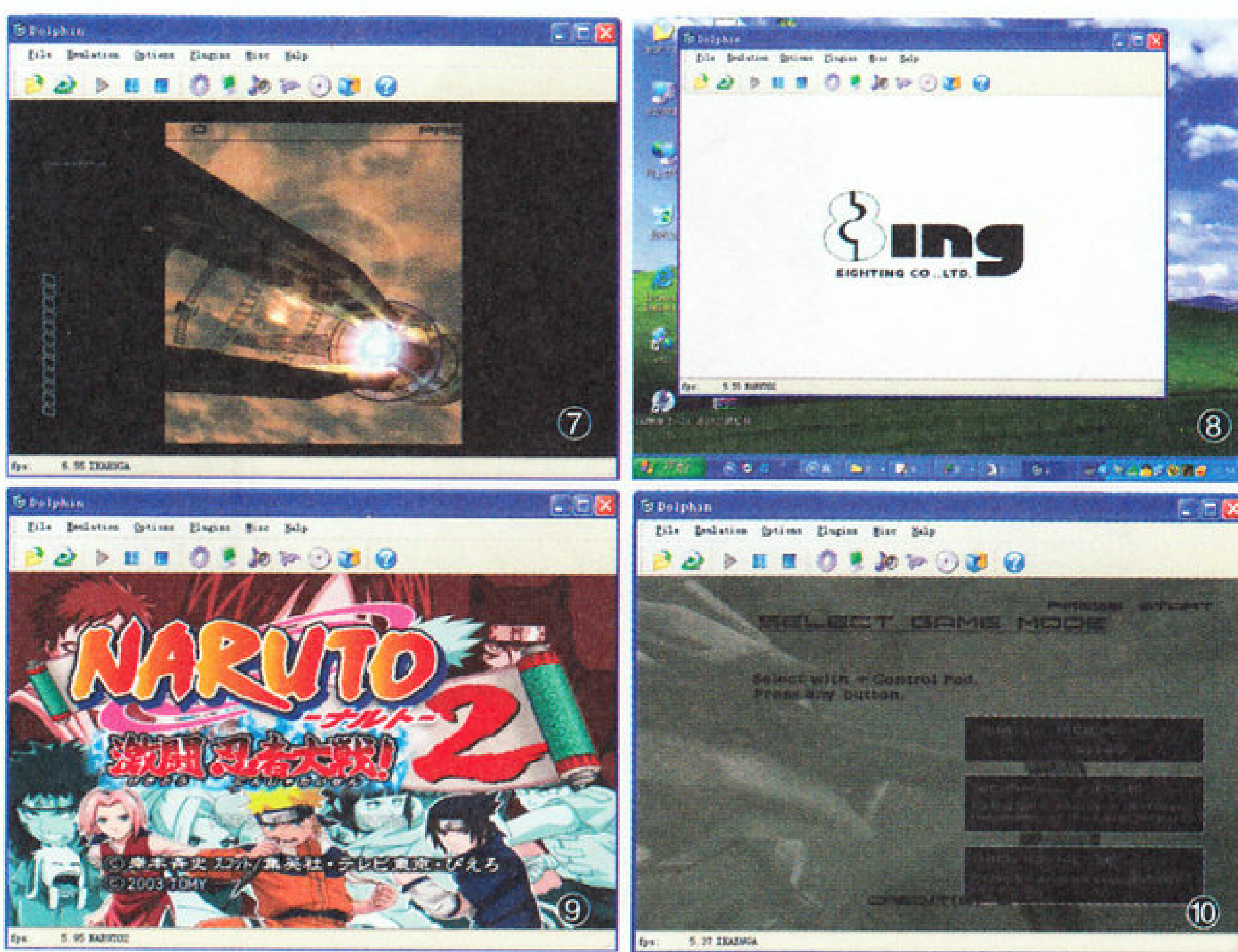
Option 菜单是模拟器的重点，激活图形设备框架缓冲（Enable GDI Framebuffer），由于模拟器尚未完善，此选项打开后可能导致某些游戏不能正常运行；忽略游戏模拟代码错误（Ignore unemulated opcodes），此选项必选，这样某些游戏在程序错误的时候可以忽略错误而继续游戏。设置（Settings）中的常规选项（General），可以调整游戏列表的背景颜色，双击打开游戏等（图 3,4）；在插件管理器（Plugins）（图 5）里可以看到有视频插件、控制插件、声音插件和 DVD 插件，但迄今为止模拟器提供的插件能调整的选项并不多。视频插件的设备类型（Device Type）中可选择硬件渲染（HAL）和软件模拟渲染（REF）；模拟器窗口运行分辨率（Windowed Mode Settings），笔者建议使用模拟器默认的 640×480 分辨率，更高的分辨率恐怕没几个机器能运行游戏。

由于现在的模拟器版本不支持手柄操作，我们只能很别扭的使用键盘，这里按照自己的习惯设定即可（图 6）。退到主界面后基本就可以运行游戏了。另外，个人感觉插件这个选项有些多余，目前模拟器的所有设定都可以通过设置（Settings）完成，也许是作者想为今后丰富模拟器的功能做好准备吧。



设置好之后就可以开始游戏了，测试所用配置如下：

CPU：Athlon XP 1800+
内存：512MB
显卡：Radeon 9600 pro
操作系统：Windows XP SP1
DX：9.0C



笔者测试了《泡泡龙》、《斑鸠》及《火影忍者 II》（图 7，图 8，图 9，图 10）等几个游戏，很遗憾的告诉大家，除了泡泡龙的速度和画面可算完美外，其他的游戏均存在速度或者是画面的缺陷，并且在测试过程中偶尔还会出现模拟器崩溃的现象。这不是给大家泼冷水，但此模拟器需要改进的地方确实还有很多。针对本次的测试，笔者总结出以下几点心得：

1.2D 画面运行基本流畅，这也是为什么《泡泡龙》模拟较为成功的原因；

2.3D 游戏毫无流畅可言，有幸跑到 10FPS，应该算“流畅”了；

3.CG 部分画面和速度都可以接受；

4. 使用模拟器时，可能会出现找不到 msvcp71.dll 的情况，请上 www.google.com 搜索该文件，并下载拷贝到 Windows 安装目录的 system32 文件夹下即可；

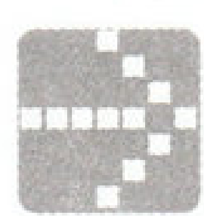
5.如果您的电脑无法运行模拟器，那么只能期待下一个版本。

尽管 Delphin 尚无法完美的模拟游戏，但是笔者还是希望能把最新的模拟器资讯带给大家，如果在使用过程中有什么疑问，请上 www.playgamer.com/playclub 的模拟器版交流。■（文/Choko）



目前 Delphin 所能模拟的 NGC 游戏，但都存在着帧数率太低或画面破碎等问题。



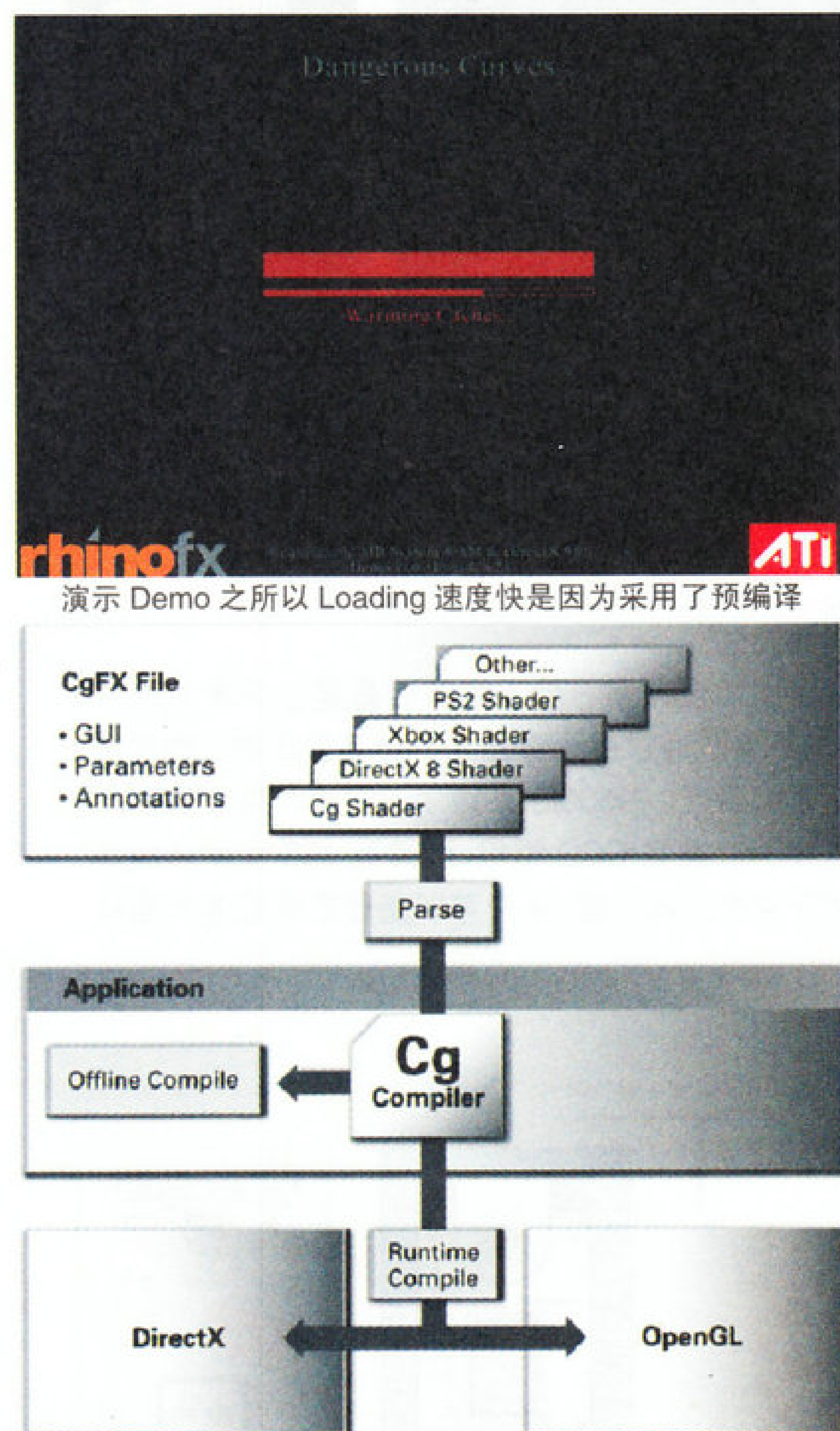


我的电脑在打嗝

浅谈3D游戏Loading

《孤岛惊魂》(FarCry)，《毁灭战士Ⅲ》(Doom3)，《半条命Ⅱ》(Half-Life2)，《星际传奇》(RickDick)，2004年，是PC游戏画面飞速进化的一年。但随着画面效果越来越绚丽，所有人都发现自己的宝贝爱机生病了——不管怎么升级优化，游戏的读盘速度(Loading)还是越变越慢，游戏开始的半分钟总是伴随着令人不爽的打嗝……通常我们都认为罪魁祸首是硬盘读取虚拟内存的时间太慢，然而到了可编程引擎(Shaders)时代的游戏，已经不尽然了。

虚拟内存与"打嗝"



演示Demo之所以Loading速度快是因为采用了预编译

高级语言Cg的执行模式

游戏开始之前的读盘过程最原始和最基本的目的，就是把游戏过程中需要用到的数据从硬盘转移到内存中来。比如说《毁灭战士Ⅲ》，在UltraHigh图像品质下，每个关卡需要从硬盘转移到内存的数据量都会超过500MB！但为什么只有384MB甚至256MB的物理内存也能玩这个游戏呢？这就是虚拟内存的功劳了。

虚拟内存系统是操作系统管理内存的一套方法，我们常用的Windows在管理内存的时候是把内存数据以一定容量单位分页管理的，为了让可用内存比较多，就把一部分分页放在硬盘上。根据使用频率决定哪些页放在物理内存，哪些页放在硬盘。需要时，对硬盘和物理内存的分页进行交换，这样就扩大了实际可用内存容量。那么，游戏是怎么分辨虚拟内存的呢？其实比想象的容易，Windows会将所有的内存(物理、虚拟)抽象成为一个本不存在的内存空间，对于游戏来说，只需要向操作系统申请内存空间即可，而不用关心这些空间究竟够不够用。

游戏有了这样强有力的支持，就可以把需要用到的数据一股脑读取到"内存"当中了。进入游戏后，再用最快的速度根据使用频率来对游戏数据区别对待，这也就是为什么随着进入游戏时间的加长，"打嗝"现象会逐渐消失的原因。

然而，在硬盘速度越来越快的今天，大数据读取并不能成为游戏可以肆无忌惮"打嗝"的借口。究竟还有什么在捣鬼？

Shaders程序的编译手段

没错，就是著名的Shaders程序在捣鬼！别着急，让我们先来了解一下Shaders程序。想必各位一定是知道Shaders就是顶点/象素的可编程硬件渲染器。既然是可编程就会有程序，Shaders程序有2种形式——GPU汇编语言和高级语言。GPU汇编语言硬件针对性强，效率高，但是编程过程麻烦且困难。

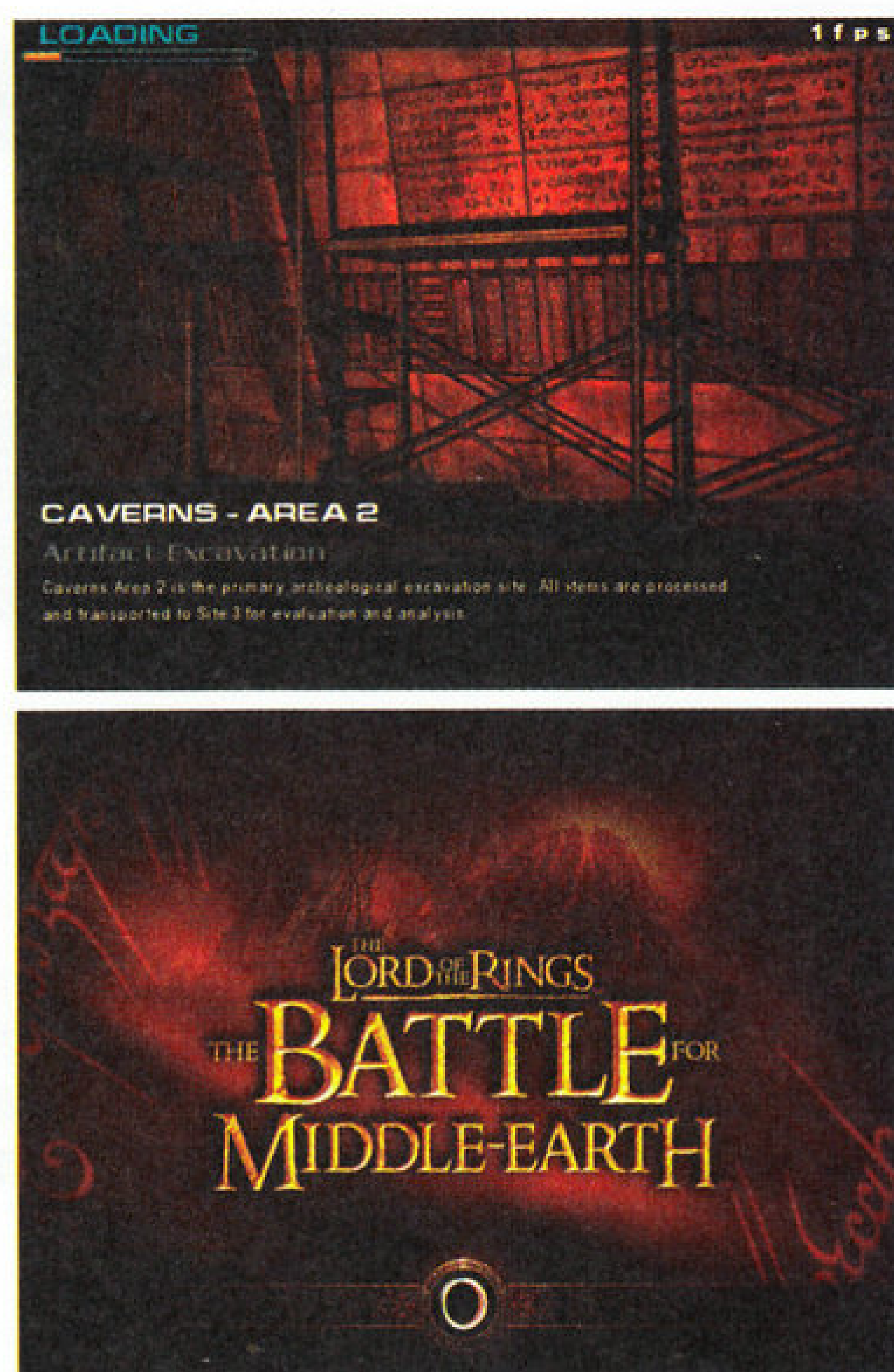
高级Shaders语言分为两种，Cg和HLSL。两种语言的语法完全一样，但Cg是跨平台的，HLSL则是微软专为DX9设计的，它们的特色是相对而言编写简单，调试方便，因此越来越多的3D游戏开始倾向于采用高级Shaders语言来编写渲染程序。和汇编语言不同，高级语言必须经过编译之后才能执行，可以简单的理解为编译器可以把高级Shaders程序针对不同的图形处理器编译出针对性的汇编程序。

colin mcrae rally 2005

LOADING

而高级Shaders程序的编译有两种途径——预编译和实时编译。前者是在软件的开发环节就将Shaders程序编译成汇编程序，后者则是在进入游戏时依靠用户的显卡来实时完成。而因为程序编写难度大、开放性不够好等诸多原因，预编译多出现在如3DMark等测试软件和显卡演示Demo中，而实际游戏大都采用实时编译方式。

Loading速度的杀手

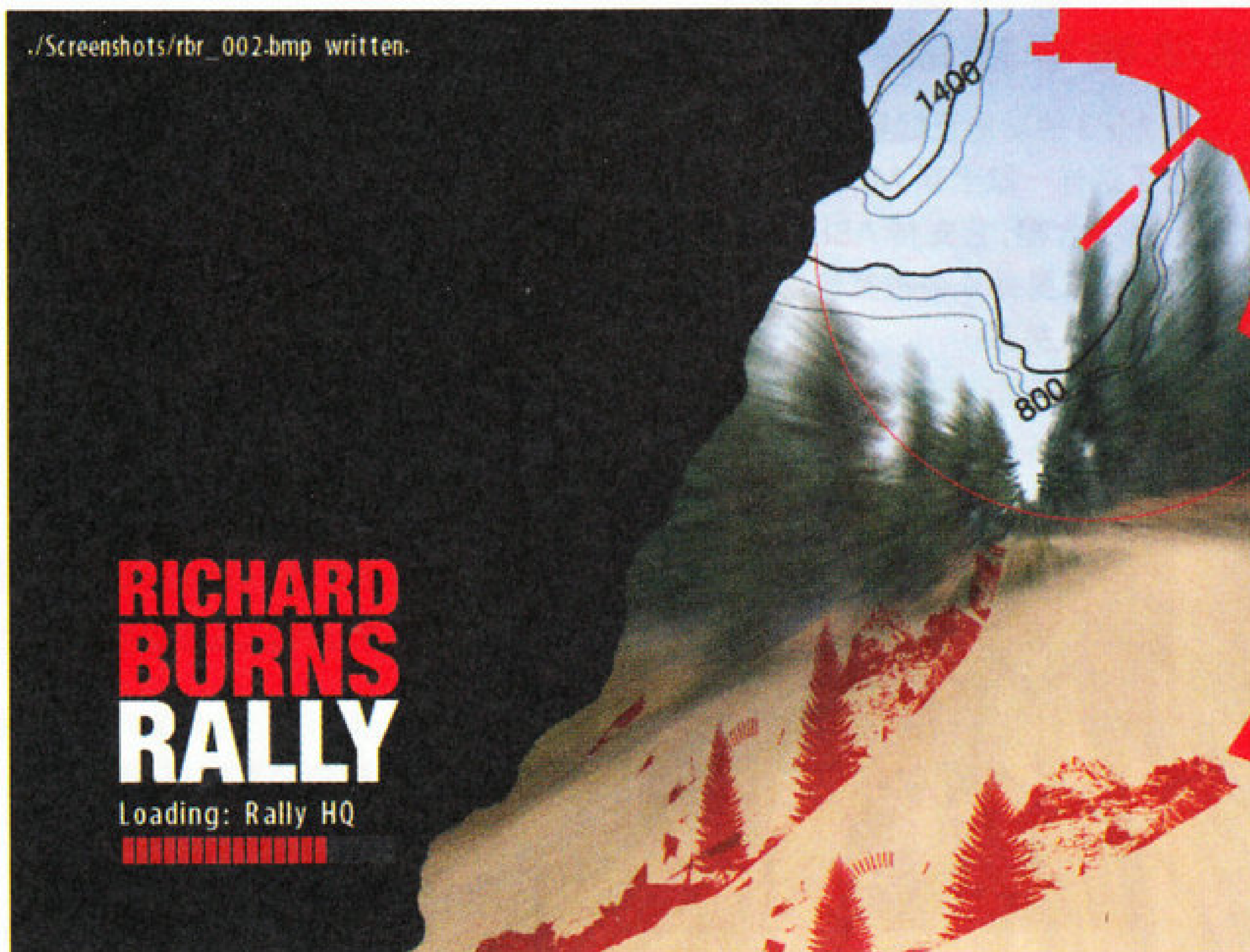


现在回到主题，解释为什么Loading速度变慢了——这就是实时编译Shaders程序！编译程序是需要时间的，虽然单个耗时很短，但其实所有的3D游戏都拥有许多Shaders程序，而不是一个。通常在顶级的3D游戏中，Shaders程序的都是数以百计的。就算编译器的速度快到一秒种编译5个Shaders程序(目前最快的3D显卡不过如此)，100个程序也需要20秒钟才能编译完成。而如今的3D游戏动辄多达五六百个程序也正是造成让你坐在屏幕前傻等几分钟的原因。

让我们理清顺序，来看看一个3D游戏在Loading时都作了些什么吧：首先，游戏把大量的数据从硬盘搬到"内存"；然后，编译Shaders程序；最后，初始化游戏(布置地图等)。在这3个步骤中，编译Shaders程序耗时最长，读取数据其次，通常我们认为耗时最长的初始化排在最后。

其实3D游戏采用实时编译Shaders程序也还是为玩家考虑的结果，若是个个都采用如测试软件和演示Demo那样的预编译，每一个游戏就会需要一个特制引擎，游戏的价格可就贵了去了。而且，那样游戏不可能做得内容丰富。大家明白了这个道理，也就能够理解制作人的苦心了。

■(文/PLAY!LAB·FXCarl)



科技快报

Tech Express 2005.02

春节将近，各位游离他乡的莘莘学子，一定迫不及待的想要与家人团聚了。在这寒冷的冬日，有了数码的陪伴，各位定会觉得倍加温暖。废话少说，这就让我们一起进入本期的科技快报吧。

Moto 酷装

与众不同指数：★★★★★

可能是 Moto 这个时尚品牌开始逐渐深入人心，摩托罗拉最近一改传统风格，推出不少新潮另类的产品，比如这款最近在 CES 展会上亮相的内置手机和数码随身听功能的“Moto 夹克”。手机和随身听藏身于夹克之中，而在袖口部分安置了一个控制器，通过无线蓝牙和内置的手机进行连接。既然另类，就要另类到底，Moto 还为该夹克量身定做了一个内置蓝牙连接立体声耳机的帽子！想想，冬天的时候穿着这一套高科技酷炫装备走在大街上，是多么惬意的一件事情啊！^^

点评：夏天呢？夏天怎么办？









显示屏＝听筒？！

意想不到指数：★★★☆☆

日本通讯界老大 NTT DoComo 公司近日发布了全球第一款听筒和液晶显示屏集成的手机 N506iS。该手机最与众不同之处就是手机的声音是通过整个液晶显示屏幕发出的！据说这样能够让使用者接听电话时更加舒适，声音也更加清晰。N506iS 采用了一个 2.4 英寸分辨率高达 240×345 像素的 26 万色 TFT 显示屏，内置 130 象素 CCD 相机，而其可 180 度旋转的显示屏让拍摄取景更加方便。另外，N506iS 还拥有电视接收功能，用户可以通过它观看各大电视台的节目，该手机内置一个 MiniSD 插槽。

点评：呃，流汗咋办……

松下新机惊艳出击

所向披靡指数：★★★★☆

虽然同为 Symbian 的股东，不过松下在 Symbian 智能手机市场一直没有什么动作。可能是看见诺基亚在 Symbian 赚了个盆满钵满，松下终于也坐不住了，继早些时间发布 X700 之后，又于近日发表了旗舰智能手机 X800。仔细观察可以发现，X800 在很多细节上都颇似松下在日本推出的极具人气的手机 FOMA P900i。“X-changeable 可更换外壳”功能让用户可以随心所欲的更换手机面板，X800 的酷炫程度完全不逊任何对手，让我们一起期待它的精彩表现吧。

点评：名字怎么和 ATI 的显卡一样，难道……









iPod 又出新品

另类涨价指数：★★★★★

苹果 iPod 新成员 iPod mini 在整个 04 年红遍全球之后（有报道称目前其需求已经超过苹果的产能），又在最近的 MacWorld 大会上推出了全新的以闪存卡为存储媒体的新款 iPod 播放器。新的闪存型 iPod 将分为 1GB 和 2GB 两种容量，除了存储介质有所改变，新款 iPod 在尺寸上并未有所变化，依然集成的是 Sigmatel 控制芯片，其中 1GB 容量产品售价预计为 179 欧元。

点评：容量变小了，价格上去了。

钻石白金打造 MP3

极尽奢华指数：★★★★★

在 MP3 的功能已经接近极限的今天，各家厂商都选择寻找新的突破口来吸引眼球。这不，韩国三星最近便发布了这样一款全新 MP3 产品，它的机身采用钻石和白金镶嵌而成，奢侈异常。除了外壳用料猛，功能上也是一点不含糊，它支持 ASF、OCG、MP3、WMA 和 WAV 多种音频格式，同时具备 FM 调频收音机和录音功能。目前三星并未公布其容量和售价，不过天价已是必然。不知道三星和著名的钻石品牌德比尔斯的被收购谣传有什么关系……

点评：钻石恒久远，MP3 先坏……



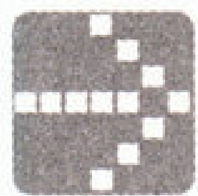


可用手机遥控的机器人！

不知所云指数：★★★★☆

据报道，由 KDDI 和 I Bee KK 公司开发的，世界首款可用手机操控的机器人将于本月在日本上市。该遥控机器人采用铝制金属制成，用户可通过手机蓝牙与其连接，指挥它进行行走、跳跃等各种动作。该机器人预计售价格为 1000 英镑，将于网上进行首发预定。两公司表示，除了普通的娱乐功能，还将对其进行进一步研发，比如加上家用移动监控器等功能。

点评：移动监控？就靠这玩意抓小偷么 –_–■



PLAY!LAB 电子娱乐基准看台

怎样的测试才专属于玩家...

帧速率软件 FRAPS v2.5.0

用于实时测算 3D 图像系统的帧速率，给出测算开始和结束之间的最低、平均和最高帧数率值，也可以按 1 秒间隔逐一记录瞬时帧速率，用于考察图像性能测试过程中的帧速率变化情况——不仅是 3D 显卡，内存性能、磁盘性能及 CPU 处理能力也会对帧速率的变化情况产生影响。



性能指标软件 3DMark05 v1.0

GAME 测试主要考察 3D 图像系统在三种典型游戏应用中的表现；CPU 测试使用最低画质及固定帧速率设定，其中 GAME3 场景使用超线程技术的第二线程，通过 D* Lite 算法实时计算飞船运行轨迹，考察 CPU/内存系统的数据处理能力——这在实际游戏中将体现人工智能部分的处理能力，如各个目标的移动、射击等反应的运算。



游戏性能 GAMES

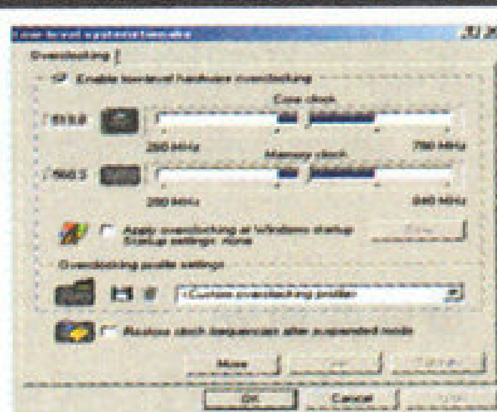
《毁灭战士 Ⅲ》(Doom3)、《半条命 Ⅱ》(Half-life 2)与《太平洋飞将》(Pacific Fighters)的典型游戏过程回放，被用于考察实际游戏中的大纹理、复杂场景、光影及特效渲染的 3D 游戏图像性能；《最终幻想XI》官方性能指标测试第二版(FFXI Official Benchmark 2 v1.01)则作为典型 MMORPG 大型场景图像性能测试的样本。

我们也会通过实际游戏操控，结合 FRAPS 的帧速率记录，来对实际游戏中的整体系统性能进行分析。



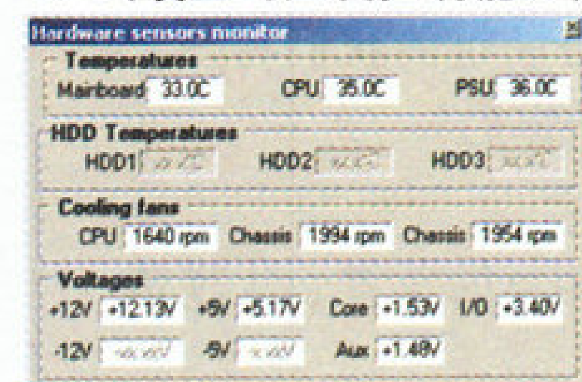
温度、供电与噪声 RivaTuner v2.0 RC 15.2

这个软件用于读取显卡的特性参数，并可设置显示核心与显存的频率，用于尝试显卡超频能力，此外它还可以连续记录显示核心的温度值，用于监测显卡的温度控制能力。



Hmonitor v4.1.4.5

这个软件用于读取并记录主板侦测芯片提供的 CPU、PSU、主板及硬盘的实时温度值，以及 CPU 核心电压、+3.3V、+12V、+5V 等关键电压值，将数据导入图表软件分析相关数据的变化情况，来评估机箱、CPU、硬盘的温度控制能力，以及系统耗电与供电的状况。



我们也会通过 TWV 实际功耗指示器、Hardcano12 温度与转速侦测器、分贝仪来辅助进行温度、供电与噪声方面的监测。■

怎样的 PC 才专属于玩家...

PLAY!LAB 选择那些在性能上最具参考价值的产品，从平台结构及性能表现上为您搭建应用于各类 PC 娱乐软硬件产品的基准评测体系——这意味着您可以凭借一个稳定、共通的参考指标，来解读和评估家游杂志上各游戏软件及硬件产品的性能表现。





机箱系统

耀越宏展 Thermaltake
Shark VA7000SWA 鲨鱼塔式铝合金机箱
风扇配备：TT-1225 静音风扇(前)
TT-1225 静音蓝光风扇(后)
功能特性：可拆卸主板架、侧开鳍孔窗

Purepower TWV480 功率显示电源
功率指标：额定 480W / 峰值 550W
输出指标：+5V/40A、+3.3V/30A、+12V/18A
功能特性：功耗显示、温控 / 手动风扇调速器

BigWater 12cm 内置液冷 CPU 散热器
卡具规格：LGA775、Socket478、K7、K8

Hardcano12 温度 / 转速侦测器
探头规格：温度探头×4、转速探头×4







准系统

浩鑫 Shuttle XPC
功能特性：I.C.E.整体散热系统
SilentX 超静音电源





Intel 体系

CPU：英特尔 Intel Pentium 4
Extreme Edition 3.4GHz
0.13 微米制程 Gallatin 核心
512KB 二级缓存 /2MB 三级缓存

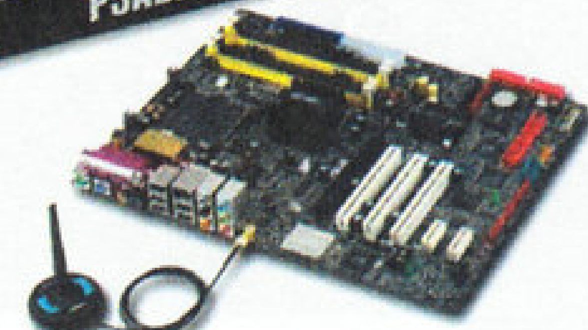
主板：华硕 ASUS P5AD2-E Premium
Intel 925XE/ICH6R
FSB1066 / FSB800
PCI-E / DDR2 / LGA775

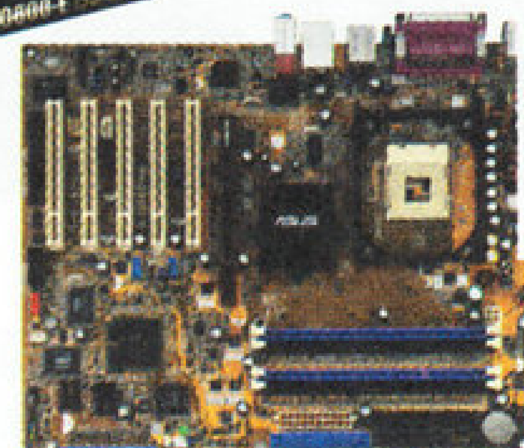
主板：华硕 ASUS P4C800-E Deluxe
Intel 875P/ICH5R
FSB800
AGP / DDR / Socket478

内存：Micron DDR2-533×2
时序 4-4-4-10

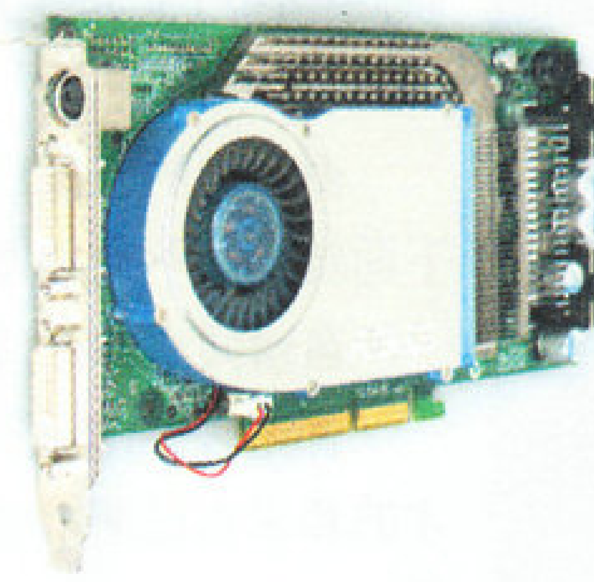
硬盘：Maxtor MaXLine Ⅲ
SATA 250GB×2 RAID0 16MB 缓存











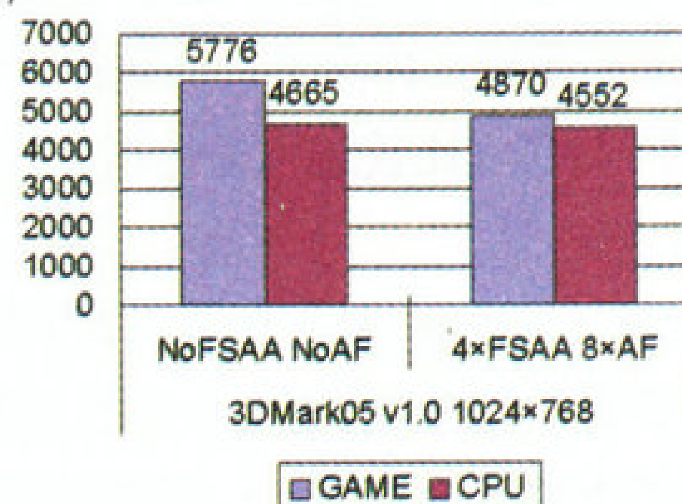
3D 图像系统

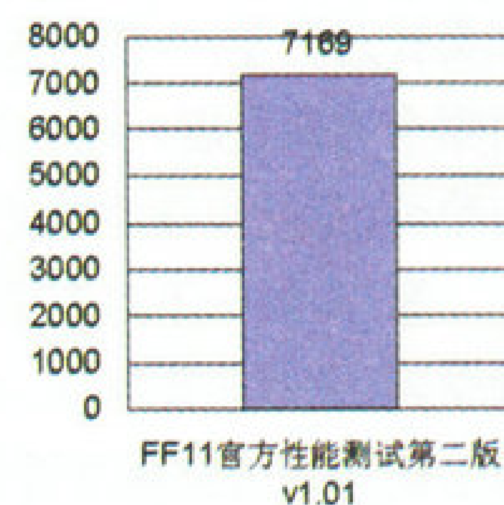
华硕 ASUS Extreme AX800XT Platinum
产品型号：EAX800XTP/2DHTV/256M/A (EAX8D)
体系架构：ATI Radeon X800XT PE PCI-E
默认频率：核心 520MHz
显存 1.12GHz(560MHz DDR3)
显存规格：256bit/256MB/1.6ns

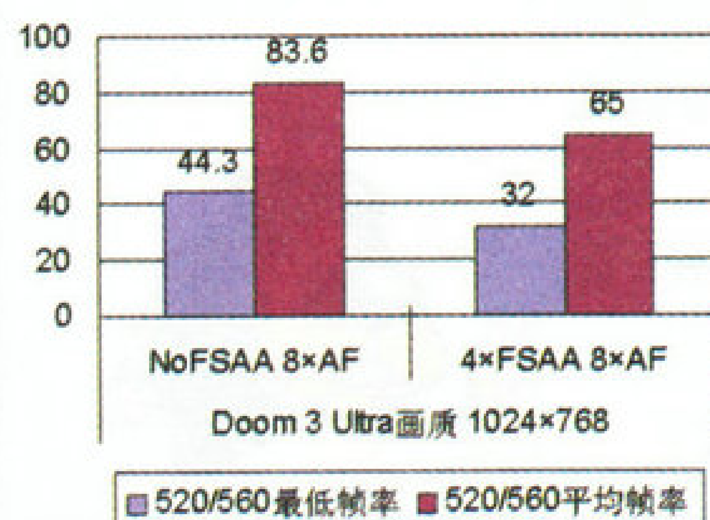
华硕 ASUS V9999Ultra Deluxe
体系架构：Nvidia GeForce 6800Ultra AGP8X
默认频率：核心 425MHz
显存 1.1GHz(550MHz DDR3)
显存规格：256bit/256MB/2ns

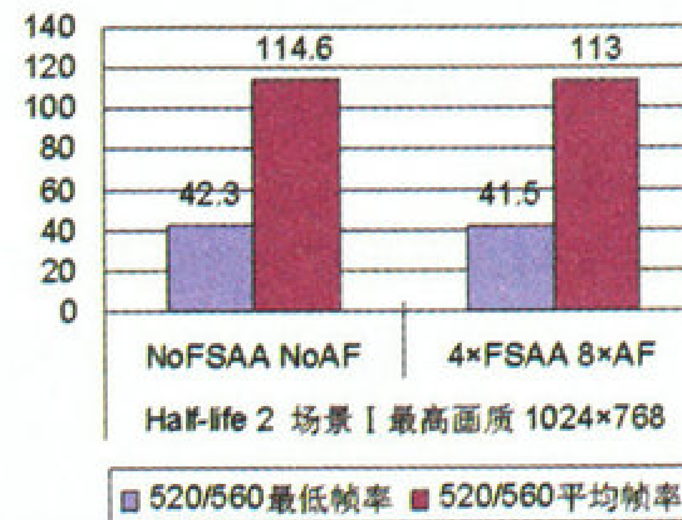
PIC-E 平台基准性能

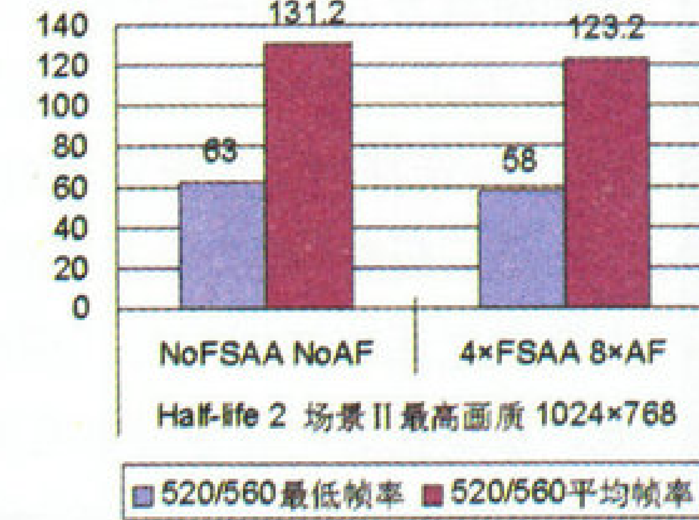
Windows XP SP1 英文版
DirectX 9.0c
Intel INF 6.2.1.1001
Intel IAA 4.6.0.6758
催化剂 4.11 版

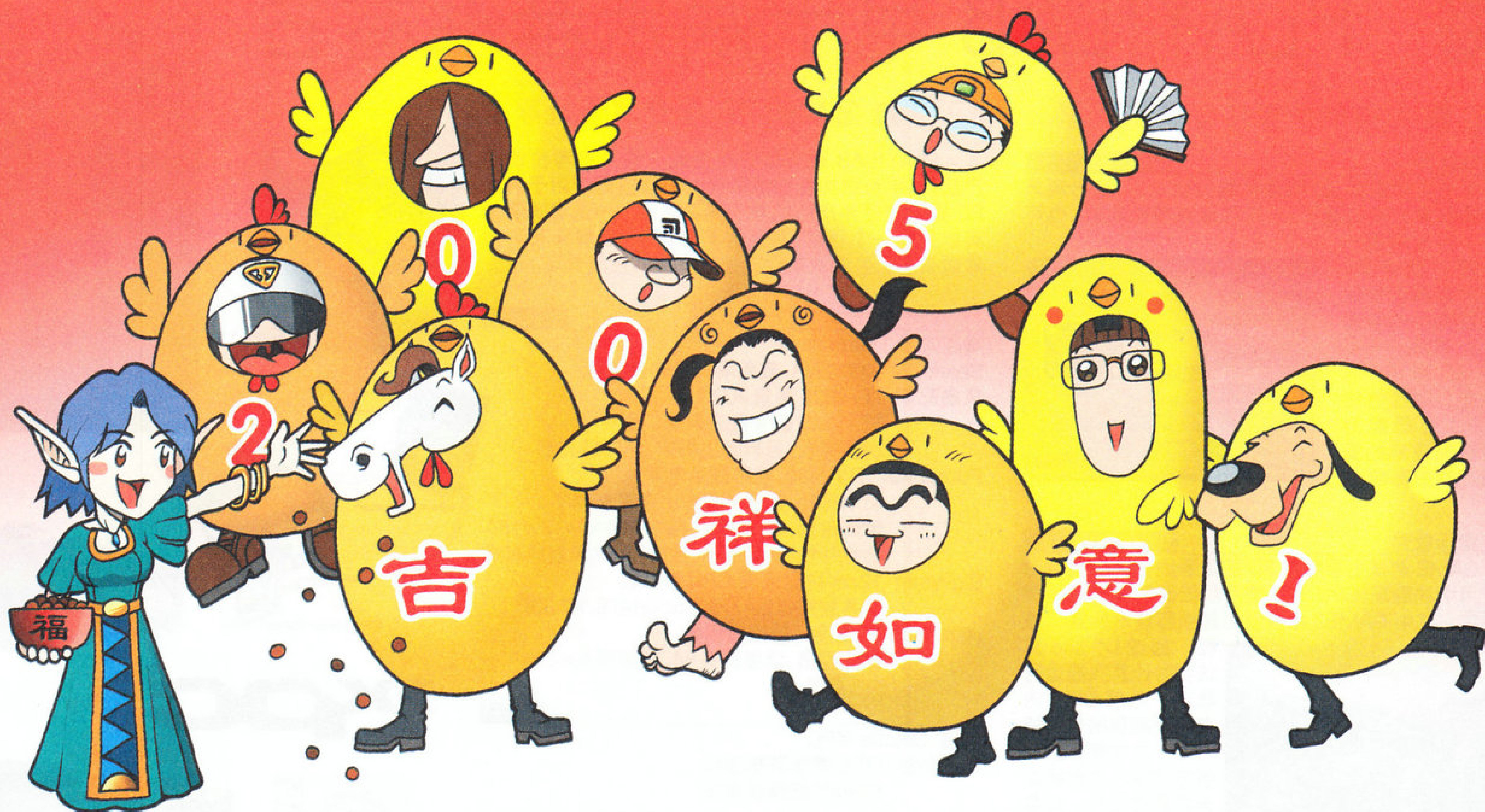


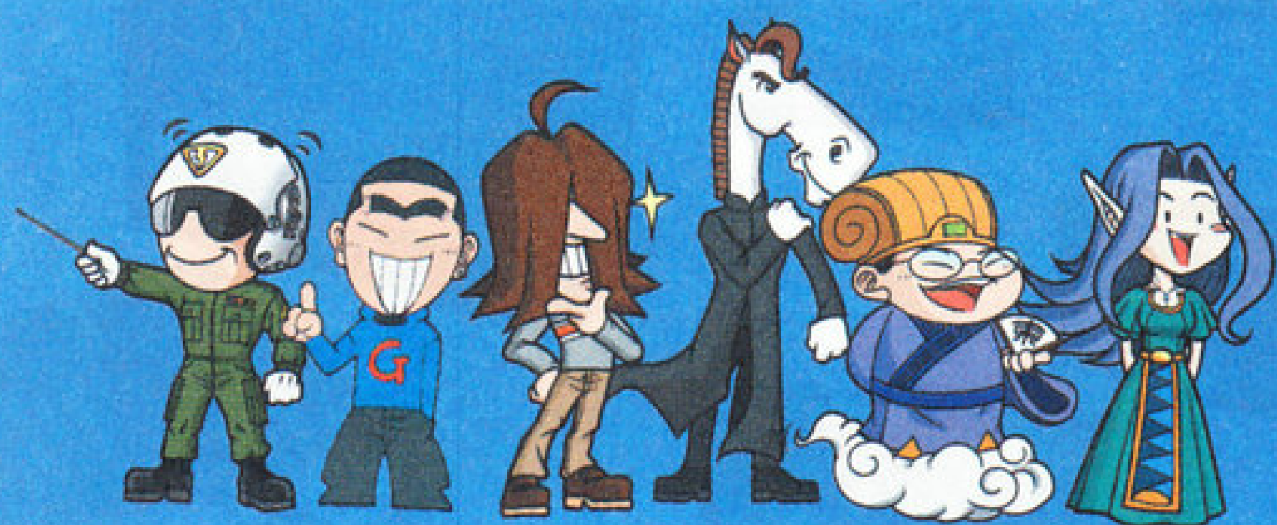




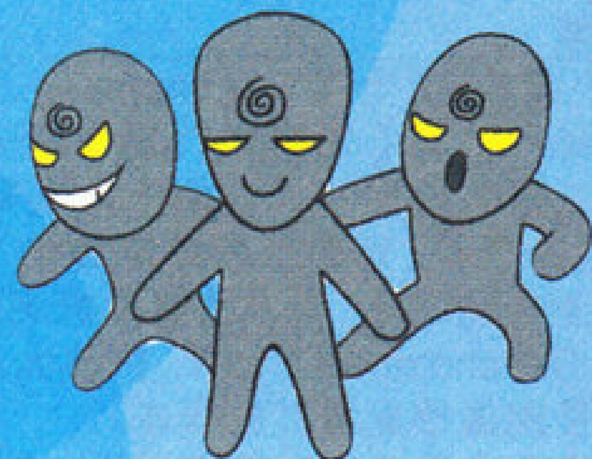








编读对对碰



●河北唐山　苗耕

小人现在实在是烦，离高考还有155天了，小人正在寻找适合自己的大学，能不能请各位编辑大人为小的介绍一下开设数字娱乐系的高校（关于游戏制作）。本人有志投身于中国游戏事业，望诸位（尤其是大狗大人）为小的指点迷津，小的生当殒首死当结草衔环以报。

谢谢你的来信，我把问题转交给了Game Academy游戏教育基地的培训总监刁劲翀老师，下面转录一下他给你的解答。

苗耕同学你好，很高兴了解到你有志投身于中国的游戏事业。

首先，你希望进入一所大学学习，这个选择是正确的。游戏开发技术现在越来越复杂，对人才的要求也日渐增高。大学里所能学习到的知识和素养将对你日后进入游戏行业工作非常重要。

第二，你提到“数字娱乐”和“游戏制作”这样的概念，但这并不是游戏行业里的一种工作。如果针对开发，一般分为程序、美术和策划三种分工。在选择大学专业之前，你得决定自己应该向哪个方向发展。如果你的数理不错，那就比较适合去选软件编程方面的专业；如果你喜欢艺术与绘画，那就应该考虑艺术类的专业。

第三，谈一下对大学学校的选择。据了解，现在有四川大学软件学院、南京艺术学院、北京广播学院、北京电影学院、山东大学齐鲁软件学院、浙江大学计算机科学与技术学院、成都信息工程学院等高校宣称开设了这方面的本科专业（方向），但实际情况还是要根据各学校的招生简章确定。游戏开发相关的大学专业不仅在中国，在全世界也都是出现时间不长的新事物，绝大部分的游戏开发者也并不是从这样的学校里出来的。所以，以后想从事游戏开发，并不一定把目光局限在这些学校。如果能进入一所有优良教学传统的大学，选择相关的专业学习也是非常好的。

最后提醒一句，千万不要认为进入游戏专业学习就能天天打游戏。在大学里把基础知识学好，获得学位，才是以后能顺利进入游戏行业的前提。希望我的回答能对你有所帮助，祝你考入理想的大学！【大狗】



●上海　金黎凌

过去玩家在贵刊上刊登的文章大都是对游戏的感受、心得和体会，所以我非常认同。可现在你们自己看看“文渊阁”，简直是“同人小说”的大杂烩。本来杂志上登什么，作为读者是无法限制的，但我实在耐不住要说了。你们想想刚过元旦，还沉浸在节日气氛的余热中，拿着刚买的杂志是多么的舒畅，可是好心情全被你们认为的那两个“文采一流的作家”写的“同人小说”给打破了……

好了，牢骚发完了，总体上杂志非常不错！是我购买的杂志中唯一没有漏刊者，请你们继续做好杂志！

●陕西西安　陈平

对于游戏专区中那两篇玩家所写的文章，我有很深刻的感触，尤其是《天堂II》那篇，让同是玩网络游戏的我把这篇文章看了又看！那些发生在作者身上的事，相类似的也发生在我的身边。希望《家游》能多登一些让人能产生共鸣的文章，让很久没有感动过的我们再掉一次真诚的泪水！谢谢你们！

以上两位截然相反的发言，让我想

到四个字“任重道远”啊。 =。=

当然，所谓共鸣，于我们于作者于读者都是奢望。不经历就没有同感，所以我们只能期望，能够经历彼此所经历过的故事，或者，能够就这样被别人的故事所感动。当然，我们也完全可以把自己的故事写出来。所谓同人小说，也就是这样一种感觉和故事的演变，或许，难以打动彼此的问题关键不在同人，而是在于我们，故事不同罢了。【石子】



●江苏淮安　宗阳

看到我信的第一个小编请回答我一个问题：我 9 岁玩《红警》，12 岁玩《星际》、《半条命》直至 14 岁，然后就是 CS 直至现在，并且十分厌恶网络游戏，我算是哪一种玩家？



你是 RTS 转 FPS 的玩家，已经有不错的电子竞技的功底；至于网游，不喜欢乃至厌恶都不要紧，反正只是一个游戏类型，正如你好像只玩 RTS 和 FPS 一样，嗯，说起来你根本就是专攻型的玩家嘛 ^^【游骑】



我大概猜到你 12 岁时可以算“红星”玩家 @#$%…究竟是单机游戏玩家还是网络游戏玩家，其实一点都不重要——事实上，有必要把游戏的形式划分得那么细么？选择什么样的游戏，是玩家自己的自由，CS 通过联网来游戏，是不是也应该叫做网络游戏？我想，您可能只是对目前尚未完全成熟的在线游戏有点排斥，但对于能够做到人和人跨越空间阻隔进行沟通的无限创意，我想大家应该多一些宽容吧。【狗子】



虽然不是第一个看到你信的编辑，不过下定义的事情还是比较愿意做的。鉴于你所玩的这几款游戏，可以看出你属于战斗力比较强的玩家，喜欢对抗性的游戏，至于厌恶网络游戏，可能是因为你闲工夫比较少吧。【月月】

●陕西西安　王奕霖

①漫画改地方了，害得我这个喜欢从后往前翻的人找了半天！②这个……嗯……“游戏观点”的模式实在太像国内某 TV Game 杂志的某个栏目……不过还是不错的！③“游戏科技”看得非常爽，可惜自己的荷包……④哪个月历卡代表《家游》正向多元化娱乐发展，加油啊，小编们继续努力！



“游戏观点”的改版主要是为了给众多幕后黑手多些在台面上露脸的机会，整体形式上可能缺少创新，注意看某些细节还是会跟那些老牌日本杂志有所不同的，呵呵。新加的“月历卡”主要是整合了过去的国内外上市列表栏目，目前一些细节还在调整中，本期的又已经有所不同，希望大家能够喜欢，同时也多提宝贵意见。【月月】



①恭喜你还是找到了……以后的漫画栏目会更多精彩，还会有 MM 漫画家出场哦，敬请期待~②他山之石，可以攻玉，对于同行的先进经验，《家游》从来都是拿来不客气……哈哈！③解决办法：找狗子借钱。谁让他登那么多又好玩又好贵的东西！④这是小马和我的主意，一点点小的尝试，希望大家能喜欢，来信给我多多的鼓励！如果大家不喜欢，去找小马投诉即可……【东东】

●重庆　曾阳

我是带着气愤的心情来抱怨的。老早在国内上市星运表中看到了几款心动的游戏，于是每期关注，其中有光谱代理的《秋之回忆：想君》。每次都看到同样的内容："容量待定，发售日期2004.12，价格待定"。本想到了12月就应该有具体消息了吧，可还是"待定待定"，甚至连刚拿到的2005年1月刊上也是"待定"。我是无意中在某游戏论坛上得知消息，在连邦、当当上看到游戏已经正式发售，毫不犹豫下了订单，在拿到《家游》的前两天已经入手了。我想问的是《家游》是否以为星运表不是重点栏目就可以马虎应付，消息的滞后正体现了对读者的不负责。既然没有准确消息，那干脆就不要做这个栏目好了。

请原谅我言语的激动，如果是别的杂志我什么也不会说，以后不买罢了，可对于"家"我做不到。

关于之前的"国内上市星运表"栏目，在制作当中的确出现了很多问题。此栏目中的各公司上市产品资料都是由各公司相关部门所提供的，由于目前国内单机游戏市场低落，更因为国内游戏审批制度的严格性和特殊性，很多公司内部尚难以把握其产品的一些具体数据资料，所以导致该栏目内部分资讯的滞后，特此向各位读者致歉。



鉴于该栏目内容时效性的缺陷，本期已经调整了"国内上市星运表"栏目，只将部分很有希望将在国内上市的大作在"月历"背后单独列出，感兴趣的朋友可以继续关注。【月月】

●陕西西安　张腾

魔界的广告出现错版的情况（不知是否有特殊的收藏价值~），那个广告人的头在下部，身子在上部，肯定是出错了。还有，我希望《家游》以后能开辟一小块地方为下期内容作出预告，好让读者有心理准备，做好抢购的准备。我已经有两期杂志没有买到，真不知这两期的内容是什么，以至于上市一两天就被购买一空。这样的事件对于长期关注《家游》的读者来说是多么无奈和痛苦。《家游》又有了许多变化，有些还要去适应；不过看到《家游》在不断改进，还是感到十分高兴。

广告商的创意啊，真的可以吸引所有细心的玩家来关注呢！说起来连我都把它从众多网游新作中记住了，等着开始公测时进游戏看看它是不是真的如同广告一样创意满点吧！



家游杂志的完整内容目录及封面图样都会在上市前在官方网站上发布，所以对于那些不见兔子不撒鹰的读者大人，就请月底时多多光临家游官网吧。【游骑】

●辽宁沈阳　黄博涵

瞎编同志们：抢，抢，抢劫，等等油漆，我去劫个色……（对石子）剑侠、刀剑、轩辕剑~点卡通通往外拿！（月月：报告打劫的，没有刀剑卡）怎……怎么没有？（月月：我有，你没有）你给我我不就有了吗？（月月：我……给，给你也……用不了啊）有电脑就能用！（月月：可刀剑还没出点卡呢啊！）

呵呵，开个玩笑，新来的，请多关照。

首先要赞一下你们骗钱的技术。2003年最后一刊是我心目中的最后一期《家游》，2004年1月攻略部分变成了黑白小册子，还美其名曰"赠"，你们也好意思面对读者……如今，2005年第一刊也来了，黑白变成彩色，怎么能不加价呢？对，把原来应该是彩色的Page改成黑白，再变回彩色就多收钱，你们不该编杂志，应该去做生意！

"我本将心向明月，奈何明月照沟渠~~"

喝了一口清茶，游骑我把苦水细细说。如果细数历年来的家游杂志，会发现每年的内容页码都在增加，且不论各期广告如何变化，内容页码是只多不少。在不涨价的前提下我们用较多的黑白页折换较少的彩页，而在大多数读者宁愿阅读更有表现力的彩页时，我们也在增加少许成本的情况下提供给各位比以前更多的彩页内容，此番苦心还望各位读者大人明鉴。【游骑】





还好，还好，看完前一段才松了口气，没让我扮演打劫的结巴，多谢这位仁兄了。不过看完后面的言词……我看您还是让众小编来演打劫的更贴切吧，呵呵。涨价的事虽然不是我定的，不过想来应该可以理解吧，记忆当中市面上10元左右的杂志两三年前已经比比皆是了，惭愧的是或许我们应该坚持到最后~~【月月】

●陕西石泉　任辰伟

杂志办得不错，但A3和木瓜奇迹这么好玩的两款游戏，你们不给点实质上的援助，也要给点攻略吧？唉，真是失败。

现在的家长真是神经质，这不让看那不让看，说是怕耽误了学习。上次我买《家游》的时候，正好被我爸撞见，我看都没看上一眼杂志就被无情的锁入抽屉。直到前几天，我妈无意中发现我哥写给你们的信，才认识到自己的错误，把书还给了我。所以，我建议你们每期都或多或少发表一些游戏对学生的好处，不要只写"游戏有益身心，沉迷影响生活"这么死板的话，这样一来我就可以号召班上同学来买书，而且还不会让家长反对，望你们改进。

如果你们能把我的留言登出来，我拿给我妈看，她就给我订一年的《家游》，求你们了，一定要登出来呀！

在对待游戏积极意义和消极作用的问题上，《家游》是典型的"两面派"，又说游戏的好，又说游戏玩多了也不好……呵呵，没办法，谁让游戏就是这么一个矛盾的东西呢？其实我觉得，作为学生玩家，玩游戏休闲的同时，也能拿到好成绩，这就是对家长们的最好说服。我认识一些北京大学的游戏高手，他们也是从中学玩游戏过来的，而他们的父母在游戏问题上就相当开明。所以，想要为我们热爱的游戏正名，不能只需要别人单方面换脑筋改变看法，我们玩家也要自己努力哦！【东东】



●河南　刘贝贝

游骑兵展信愉快！新的一年来了，首先向你和石子、东东等所有《家游》的“缔造者”道声新年快乐，你们辛苦了！

严冬中有本《家游》看是很惬意的事，由此想到给你们送去一份祝福，也不枉自己看了那么长时间的《家游》。不过一张张的寄明信片太不好玩了，干脆一古脑的寄给你算了，托你转交大家吧。本想再送架飞机给你（可家游收不到，军火商也不卖我），你那架F-16有点旧了，换架国产的FC-1枭龙怎么样？不比“战隼”差哦！

不打扰你工作了，继续努力吧！在高三奋斗的我也会努力的！让我们一起与《家游》同行，新年里再创新的辉煌！

（来信附带中国移动“动感地带”主题明信片一叠）



看到在人生奋斗的一个重要决战时刻，还能充满自信与自强的精神来鼓舞家游小编们的可爱的读者来信，实在是让游骑分外感动～游戏不就是应该这样去磨炼我们解决问题的策略、坚持攻关的信念、辨析任务的主次并对未来充满信心的吗？祝你们成功！家游会与你们一同加油的。【游骑】



动感地带，我的地盘我做主！——连续三日熬夜、不分昼夜、不分早中晚餐、不分牙刷鞋刷、评测做到智力严重下降，同时因为测试过程中刷破心爱牛仔裤以致受到严重精神打击的狗子抢过明信片后的吼声。【狗子】

公告栏

〔邮购指南〕

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志。邮购时请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄3元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室
收款单位：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100036
咨询电话：010-88115658
电子信箱：publisher@playgamer.com

〔征稿启事〕

每一位读者都有可能成为《家游》的作者！你可以在杂志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递：国内外电脑游戏新作情报和初评。
■极限攻略：流行电脑游戏攻略和要点心得。
■家游竞技场：你所了解和经历的竞技赛事、以CS和魔兽为代表的流行游戏战报、技巧解析等。
■游戏科技：谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术，还有模拟器等同样好玩的东西。
■文渊阁
□游戏文学：这是那些梦想尚未结束的人的天堂。游戏小说是最常见的体裁，其它散文诗歌之类不限。
□K文：“K文”指文章的字节数在“1K”左右。不长不短的千字杂文符合网络社会快速的阅读节奏，你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述，来点宣泄，观点鲜明一点，风格酷烈一点。
■玩家广角
□历史：经典游戏纵向回顾，这需要你对游戏的高度热爱和独到研究。
□文化：游戏文化横向漫谈，这里的发挥空间完全是属于你的。
□图鉴：游戏海报、原画设定、包装赏析等等，关于游戏的图片记录。
□幽默：关于电脑和游戏的原创或摘编的幽默笑话及漫画。
□周边：游戏连带产品（如玩偶模型）、衍生产品（如改编自游戏的影视作品、COSPLAY）及关联产品（与游戏相关的影音、动漫等）的评介、收藏，你的消息够灵、眼界够宽的话，就秀给大家看。
□生活：游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等，展现你精彩的生活。
■大话家游：只要你来信、寄调查表、在论坛灌水，就可能登上杂志！

投稿地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码：100036
电子信箱：play@playgamer.com
注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用TXT格式，附图请用90%图像质量的JPG或BMP等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。

〔2004年第11期读者调查问卷统计结果〕

读者对本期杂志的总体印象：

评价	比例
非常好	38.2%
还不错	55.4%
一般般	5.3%
不太好	1.1%
糟透了	0.0%

本期读者最喜爱的文章：
特别企划：歧路－中国网络游戏的未来之书
本期读者阅读最不舒适的版页：
新作速递：梦幻之星在线评测报告

〔2004年第12期问卷调查幸运读者名单〕

地区	姓名	地区	姓名
天津	李沐晨	湖北武汉	付世杰
江苏沛县	刘建超	陕西安康	徐潜
四川泸县	杜彬	黑龙江海伦	崔皓
浙江杭州	施斌	甘肃陇南	王亮
湖北武汉	白帆	河南项城	高深
陕西汉中	黎翔宇	河北保定	刘佳明
山东威海	李旭	河北承德	高延超
辽宁本溪	潘治微	甘肃武威	鄯博
广西南宁	艾翊	甘肃武威	韩建新
上海	成宵洁	上海	黄磊
四川攀枝花	刘昊	北京	郝强
安徽舒城	江晨	福建泉州	张子龙
山东滕州	于咏	湖北武汉	邵金宇
江苏镇江	殷鹏	陕西榆林	高扬
河北石家庄	张家鹏	内蒙呼和浩特	朱涛

（以上读者将获得精美《巨商》游戏周边纪念品一份，感谢游戏橘子提供奖品）

■本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、论坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么，所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。

我的梦幻我做主，飞扬你的创意

PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst 梦幻之星在线蓝色脉冲

ZARVA 朝华娱乐

——《梦幻之星在线》活动大征集

网游天下，有谁能在韩国泡菜大行其道的年代开创一片新天地？在琳琅满目的游戏世界里，有谁能引领游戏进入新时尚？

《梦幻之星在线》，一颗闪亮的启明星！它会引领游戏潮流，带领网络游戏踏入新生代吗？它何时起航？一个个待验证的答案，从《梦幻之星在线》处女航开始。经过漫长的旅程，受玩家极高热情和坚定拥护的《梦幻之星在线》终于揭开它神秘面纱。如何打造一款真正属于玩家自己的梦幻网络游戏？这需要每一位玩家的共同努力，提出自己对《梦幻之星在线》的创意和想法，将《梦幻之星在线》真正塑造成为大家最喜爱的梦幻网络游戏。

朋友们，你们是否觉得现在很多网络游戏的活动都很平淡乏味？你们是否有一个新奇的想法等待被众人所接受？不要犹豫，来《梦幻之星在线》发表你们的创意，展现自己丰富、另类的奇特思维。

我们为所有参加创意活动的玩家提供了丰厚奖品和活动经费。谁会为您而HIGH？谁会为您而痴醉？给你实现创意的机会，提出你对游戏的创意或想法。只要你有多姿多彩的创意；只要你的想法够Cool；只要你的点子新颖别致，我们都会帮您实现！游戏活动策划随手可得，你相信吗？

还等什么？请快快行动，加入我们《梦幻之星在线》的行列，或许下一个游戏活动策划就属于你哦！

活动主题

我的梦幻我做主，飞扬你的创意

活动时间

即日起—2月25日

主办方

朝华娱乐
家用电脑与游戏

活动内容

写出自己对游戏活动的创意，投稿至专用邮箱event@psobb.com.cn，或通过信件寄送至：上海市延安西路300号静安大厦7层（200040）朝华数字娱乐有限公司市场部收。邮件标题或在信封右下角注明："我的梦幻我做主，飞扬你的创意"—家游玩家。官方对所有活动创意进行评选，挑选可行的方案予以实施，该活动策划者会成为活动的总执行人，官方提供一切活动经费和交通费。所有参加本次活动的策划人还有机会获得日本原装PSP、《梦幻之星在线》拉比鸟、《梦幻之星在线》属性挂坠等丰厚奖品哟！

活动规则

- 玩家可根据自己的想法，结合《梦幻之星在线》的特点写出活动创意（线上、线下活动均可），并将自己的个人信息连同策划案，发送至活动专用邮箱或指定邮寄地址，策划案字数请勿少于150字，需套用策划模板的形式。
- 个人信息为：真实姓名、真实性别、身份证号码、QQ、E-mail、联系电话、移动电话、联络地址、邮政编码、职业等。
- 不得抄袭或擅自修改他人策划，如有发现立即取消参赛资格。
- 评选时将按照文章的寄送顺序进行优先排列。
- 作品不得含有与国家政策法规和传统道德相违的内容。
- 活动模板打印有效，复印有效。

活动奖项和奖品

●《梦幻之星在线》线上创作国际大师奖　若干
凡被官方采纳的活动创意的作者，可作为活动总执行，被邀请至朝华娱乐总部执行活动

●《梦幻之星在线》线下策划国际大师奖　若干
凡被官方采纳的活动创意的作者，可作为活动总执行，协同朝华娱乐工作人员在当地或所在区域执行活动

●《梦幻之星在线》新年喜气奖　一名
形式：所有参与读者中抽取一名
奖品：奖励日本原装PSP一台+《梦幻之星在线》限量黄色拉比鸟一只+《梦幻之星在线》限量金属挂坠一条+情侣手机链一套（两条）

●《梦幻之星在线》新年动感奖　五名
形式：所有参与读者中抽取　五名
奖品：每人奖励《梦幻之星在线》限量黄色拉比鸟一只+情侣手机链一套（两条）

●《梦幻之星在线》新年如意奖　十名
形式：所有参与读者中抽取十名
奖品：每人奖励《梦幻之星在线》限量金属挂坠一条+情侣手机链一套（两条）

●《梦幻之星在线》新年幸运奖　二十名
形式：所有参与读者中抽取一名
奖品：每人奖励情侣手机链一套（两条）

（本次活动最终解释权归朝华娱乐、《家用电脑与游戏》共同所有）



我的梦幻我做主，飞扬你的创意
策划模板

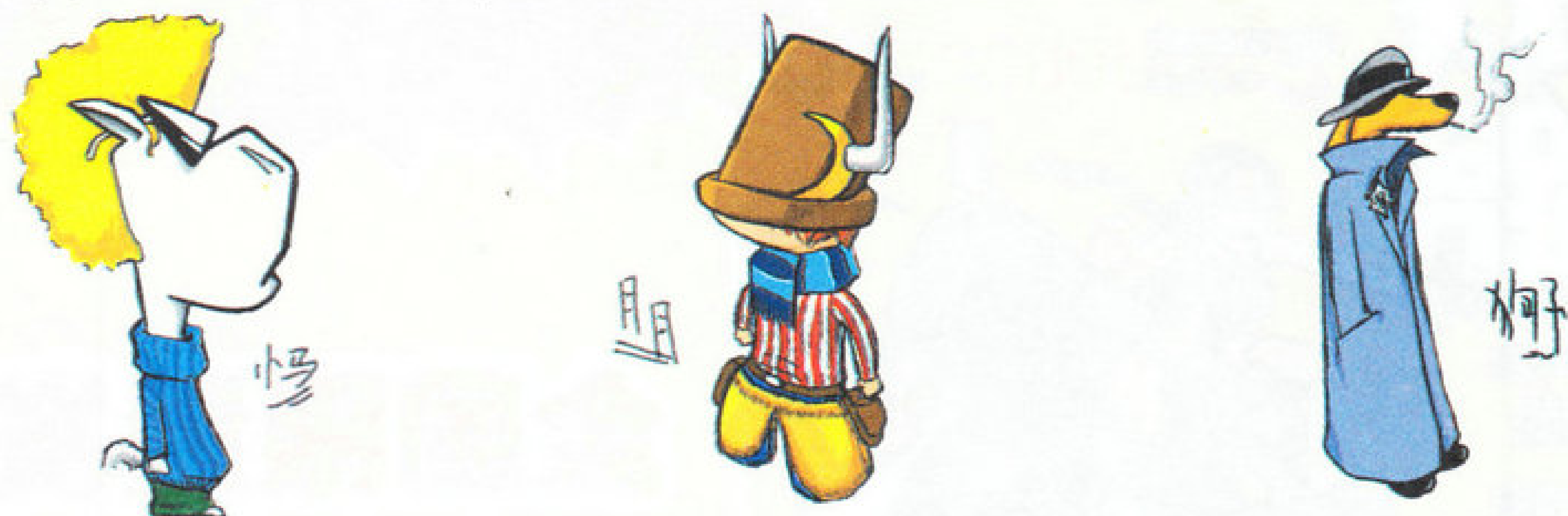
活动名称：
活动目的：
活动时间：
活动对象：
活动简介：
活动规则：
活动奖项和奖品：
活动预算（奖品的名称、数量、价值等）
效果预估（如参与人数、页面访问量、注册新用户数、提高在线时长等）
风险预案（关于活动的一些风险评估和后备案）



家游派 会员天地

互动活动

上期的小编形象漫画投稿活动一经公布，草地纷纷收到了来自全国各地的家友画稿。草地抽空做了粗略统计，被“画”的小编要数小马、月月两人最多。我说咱家友的眼睛咋就那么雪亮呢？此二人确为编辑部超人气帅哥（但见，狗子突然站起来，东东猛拍下桌子，游骑扶了扶自己的眼镜）咳咳，这不是还有美女姐姐嘛~~为了让更多人画草地，哦不，是因为编辑部内部截稿期提前，小编形象投稿活动将延至2月5日，获奖名单也会随后公布。此次入围作品选登，是来自浙江丽水市的谢鑫亮朋友。请大家欣赏。



在“会员天地”日后的栏目中，草地将陆续为大家提供交友机会，开辟会员留言箱。与更多志同道合的朋友交流，也将自己的游戏心得向全国家友展示，并能成为嘉宾到栏目里做客……我想，除了那些令人心旌摇荡的现场活动，如此这般的交流平台更应是我们为大家建立的空间吧。

欢迎大家来信，将征友资料（姓名、年龄、地址/邮编、QQ、照片等个人资料），连同有效证件复印件和百字以内的留言寄至编辑部。此外，想必你也有像小编东东那样的“情敌”经历、游骑的“苹果”情结吧？那么欢迎大家来稿，将自己的游戏心情拟成千字内短文，一起与广大家友来个交流会吧:)（投稿一经征用，视同本刊录用稿件对待）

通信地址：北京海淀区恩济庄18号院1楼1104
邮政编码：100036
投稿信箱：GREEN@PLAYGAMER.COM

会务导航

1. “家游派”2005年1期入会活动，到本期杂志截稿时已近400人申请。草地代表《家游》全体小编欢迎新朋友的加入。每位入会会员的会员卡，将在2月初统一寄出。同时，我们将在《家游》网站“会员天地”栏目，公布此次入会会员名单，方便大家查阅。

2. 一年期间，纷纷有会员来函或来电反映：会员卡丢失、不清楚是否具备会员身份、收不到杂志中提到的邮寄物品等等情况。在这里，草地统一做答如下：

会员身份不明确的家友，请大家于近期关注《家游》网站“会员天地”栏目。我们将分别按地区划分，再次公布2004年内所有入会会员名单；

会员卡丢失及不知会员号的家友，可来函（green@playgamer.com）来电（010-88115658）将你所遗失的卡号备案或查询会员卡寄发情况，提前获会员卡卡号。特别说明一点，因制作工艺要求，丢失的会员卡暂不补发。大家只需在草地这里做好备案，待补卡时我会另做公示；



收不到邮寄物品的会员，请来电核实自己的通信地址。特别提醒那些用学校地址注册的家友，班级变动、校址变迁一定要记得来电更改！草地最怕看到那些辛辛苦苦装封好的信都被退回啦——

（特别声明：因版面限制，会员天地的邮购部分暂停一期。）

家游派小工·绿草地



家用电脑与游戏 2005特别奉献！

爆笑游戏漫画精选集

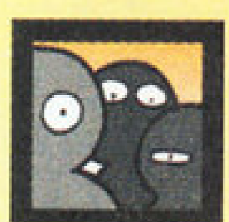
仅售19.80元！


WARCRAFT
魔兽爆笑漫画


COUNTER-STRIKE
CS爆笑漫画


DIABLO
暗黑爆笑漫画


PAL comic
仙剑爆笑漫画


AND MORE...
更多爆笑漫画



全国限量发行
2月火爆上市
新学期第一份
厚礼

附赠超值光盘
QQ表情 10000 IN 1

抢先订购

因全国限量发行，杂志社特开放抢先订购服务。你只需汇款21元（18元书款+3元挂号费）到杂志社，就可抢先欣赏到《游戏短路》的精彩内容，并免除面对抢购一空的烦恼了啦！

订购截止日期：2005年2月15日
汇款地址：北京市海淀区恩济庄18号院
1号楼1104室
收款人：《家用电脑与游戏》杂志社
邮政编码：100036





智冠电子(北京)有限公司

追寻·似曾相识的依恋…

是谁？牵引着漂泊的旅人？
苍白的幻影是救世的神子？还是灭世的魔女？
信念够不够穿越时空？勇气能不能跨过生死？
谜样的旅途，无尽的回旋…
真相的背后，还有多少考验等待…

天龙八部／如来神掌／真·倚天屠龙记制作小组原创力作！

新月劍痕
Crescent-Tear

支线剧情层层交错·**不同选择** 属性技能丰富多样·**任你修炼** 友好程度改变战斗·**全新互动** 阵形招式自由选择·**策略极致** 不同时间不同遭遇·**真实变化**









电脑游戏大赏
2004
playmark

我们把国产网络游戏单设了一个奖项，因为2004年，的的确确应该属于国产网络游戏年。这一年，在文化部大力扶持下，几乎所有游戏制作公司都在向网络转型，向100款网络游戏进军。在这一年里，大大小小的国产网游层出不穷，以每月3、4款的速度飞涨，无论这些游戏的内容品质如何，至少从数量上，我们看到了一种勃勃的生机。

而从游戏策划、内容及完成度上看，一些共通的现象或许可以说明点问题。2004年度，国产网络游戏已上市的有30余款，其中武侠题材游戏超过15款，正在开发的网游中，武侠题材占了4成，而这些游戏中真正能算得上经典或一炮而红的，加在一起却数不出10个。许多游戏就象彼此失散的兄弟，一样的场景地域、一样的职业设定、一样的刀枪棍棒、一样的门派武功、甚至是一样的历史年代……难怪没人玩了！从中国国情出发，做中国人自己的网游，体现中华民族精神，投国人所好，这种游戏制作思路是可取的，但是不能固化甚至是僵化。从这些游戏中，我们看到了国产网络游戏制作者们创意的匮乏，如果游戏都如纸扎的人偶一样有鼻子有眼却没有思想，那么我们谈何PLAY GAME?! 所以2004年国产网络游戏大赏，我们的判定尺度首先是创意，其次是人气。

当然，2004年的国产网游也有扬眉吐气的，比如《征服》和《剑侠情缘Online》的海外发行，比如E3和东京电玩展上中国网游的万众瞩目等等，都标示着中国网络游戏在进步在发展，而过去的就让他过去，期待2005年，可以有更多的国产精品榜上有名。





梦幻西游	
英文名称	–
出品公司	网易
国内发行	网易
上市日期	2004.1

继承了《大话西游Ⅱ》的成功游戏设定，并且在原有内容基础上加以改良，崭新的Q版画风，风趣的对白，可爱的形象，加上种类繁多的任务、宠物、宝物等等，游戏可玩性颇高而上手却并不难，在2004年初一上市，就引发了玩家极大的兴趣，注册人数直线上升。虽然一度有人说它是《大话Ⅱ》的复刻卡通版，但真正的实力还是要用数字说话。截止2004年底，《梦幻西游》的注册人数超过1800万，最高同时在线人数过40万，超过了《大话西游Ⅱ》的在线量，已然成为2004年度最流行的Q版浪漫风格的网络游戏。



封神榜	
英文名称	–
出品公司	烈火工作室
国内发行	金山软件
上市日期	2004.12

这是一个集众家之长的游戏，宣传初期便以另类网游自居，城邦、攻城、建设、骑乘、变身、跑商等等，虽然都有出处，但是也加入了自己的改编和演化。去粗取精又是博采众长，而其可玩度自然就比那些仅有一样或两样特色的网游要更高一筹。游戏公测后在线人数半月内突破了14W人，虽然不清楚最终收费会是多少，但从其游戏品质和表现来看，也算是2004年底的一款不错的作品了。





刀剑 Online	
英文名称	–
出品公司	像素软件
国内发行	搜狐
上市日期	2004.7



将动作格斗的成分融合在RPG之中，一直是像素软件引以自豪的设计，而《刀剑Online》的前身单机版《刀剑封魔录》在玩家中引起的反响，也给《刀剑Online》的成功奠定了基础。不过也许是像素太强调个性，而忽视了网络游戏的一个重要的表现力环节，那就是画面表现。虽然《刀剑Online》的画面从艺术角度讲，也不失水准，但是依然遭到一些玩家的诟病，尽管这款网游设计独特并且具有很多新颖的创意，但也正是因为它太独特，而使整体评分大打了折扣。



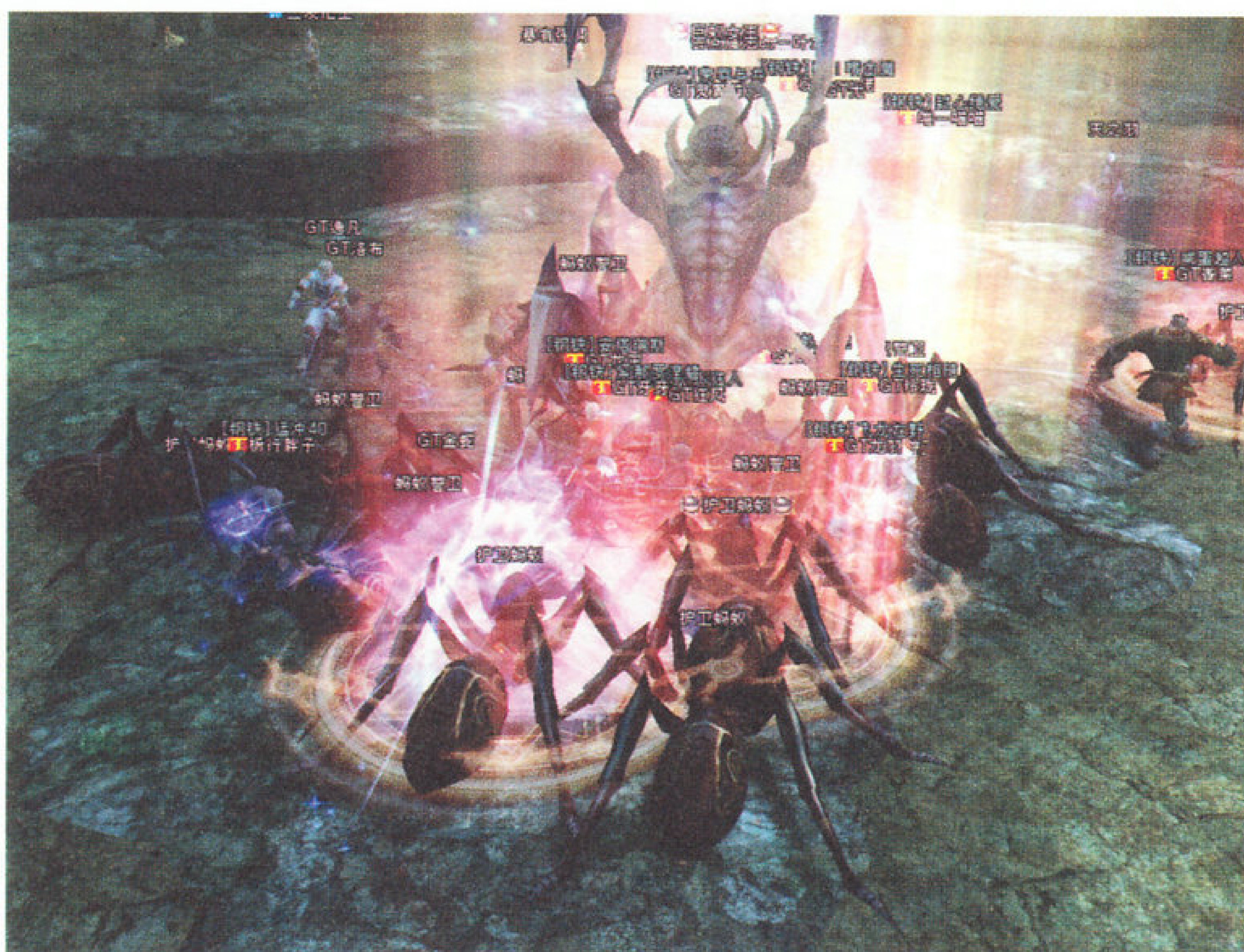
航海世纪	
英文名称	–
出品公司	蜗牛电子
国内发行	游戏蜗牛
上市日期	2004.12

从游戏创意上说，航海的游戏，这是第一款，是中国的也是世界的。而在其他方面，首先值得赞叹的就是游戏画面，可以说这是国内3D制作水平的巅峰，甚至有实力与国外大作一较高下。游戏强调的是真实的世界观，真实的海水，真实的船只，真实的贸易和真实的海战，一切都是基于优质的画面表现而力求真实，这使玩家很自然的融入其中，是游戏也是享受。









天堂II	
英文名称	Lineage 2
出品公司	NCsoft
国内发行	新浪乐谷
上市日期	2004.8

2004年对于国外引进的网络游戏而言，可以说是非常戏剧化的一年。还记得年初《A3》的来势汹汹，让玩家还未到夏天便已感受到如盛夏般的火热。然而短短3个月，《A3》就成了昨日黄花。伴随着玩家对《天堂Ⅱ》、《魔兽世界》两款大作的期待值逐渐升温，在7月之前的整整半年里，国内代理的网络游戏产品上市的少之又少，没有谁敢跟这两个游戏叫板。而在《天堂Ⅱ》正式公测后，大家终于松了口气，开始纷纷抖开包袱亮出自己代理的佳作来，于是在2004年末，出现了多款网游压轴唱大戏的局面。当然，本次评选是定位在已在国内上市的海外网络游戏产品上，而对于没有代理的产品不作评价，对于即将登陆的，比如那个久久等不来的《魔兽世界》，我们还是把悬念留给2005年吧。



对于这款游戏，我们不用过多的语言去说明了，本年度真正堪称"大片"的网游作品，非它莫数。超美画面、恢弘的场景、热血与激情的碰撞，爱与恨、黑与白、善与恶，所有感情交织在一起，让玩家的心情时而燃烧时而冷却，终于体会到了什么叫做疯狂，也终于明白什么叫树欲静而风不止。与其说《天堂Ⅱ》只是一款美丽的游戏，倒不如说它是一个道标，多少目光聚集在它身上，成也《天堂Ⅱ》败也《天堂Ⅱ》，新浪乐谷肩负的重担可想而知，他们无论做好或做坏，也都将引发整个游戏产业的讨论。不过，无论乐谷怎样，我们依然无可否认，《天堂Ⅱ》是一款好游戏！





希望 Online	
英文名称	Seal Online
出品公司	Hantech
国内发行	光宇华夏
上市日期	2004.12



头一次听说睡觉盖报纸的游戏，也头一次遇到游戏中的宠物成为了偶像明星，同时，这也是头一个采用动画渲染制作的3D卡通风格网游。滑稽幽默的对白，可爱的角色，无厘头的小动作，这些都来自《希望Online》。它的轻松幽默的风格，给玩家带来了无穷的乐趣，可以说是Q版网络游戏中难得的佳作。





飞飞	
英文名称	Fly FF
出品公司	AEONSOFT
国内发行	网易
上市日期	2004.12

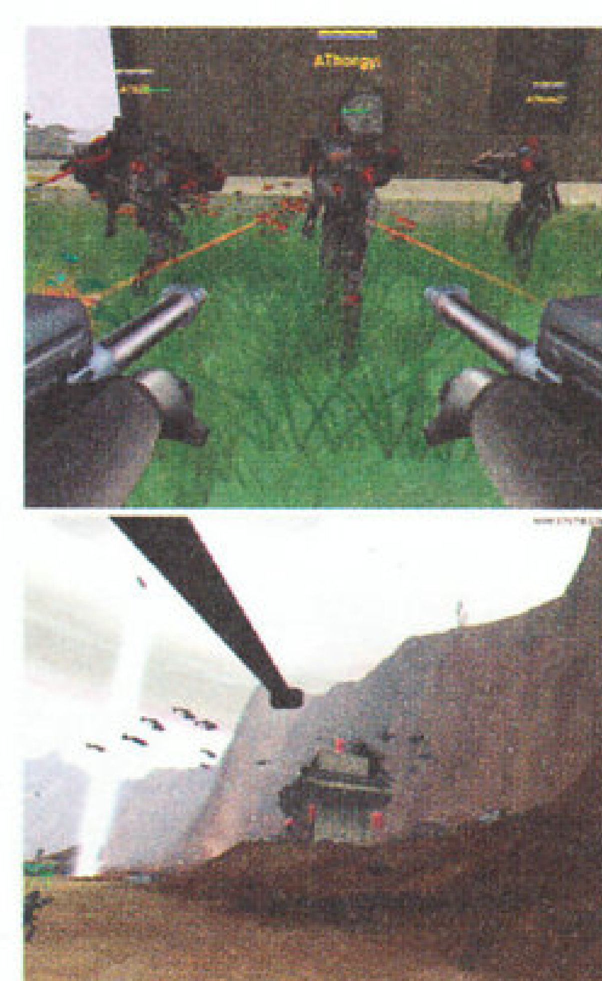


作为"第一款飞上天的线上游戏"，3D版《飞飞》借鉴影片"哈里波特"式的奇幻效果，首创了飞行功能，使玩家在享受飞行的快感的同时，体验新鲜的战斗方式。游戏主体仍是传统的Q版漫画风格，同时更为注重细节的刻画，丰富奇特的服饰系统将使玩家打造完全个性的角色成为可能，俨然一款时尚化的前卫作品。



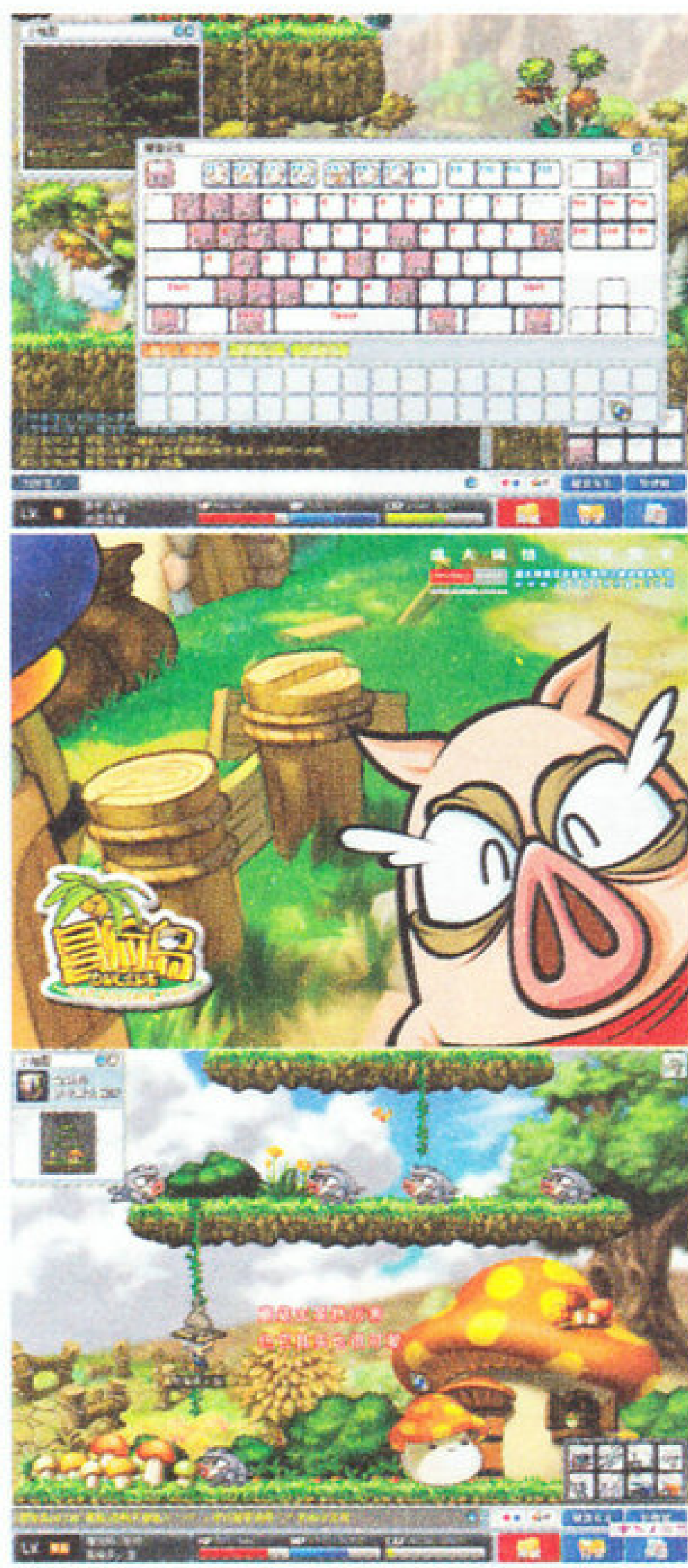


星际 Onlien	
英文名称	Planetside
出品公司	SOE
国内发行	坤迈
上市日期	2004.12



目前看来最具公平性的网络游戏，拥有广阔的地图，架空的未来故事背景，《星际Online》堪称2004年网络游戏中最另类的一个角色。游戏中最大的亮点就在于玩家可以自由使用各种单兵武器或操控各种地空载具，驰骋于激烈的未来战场。同时，本游戏对于团队合作及玩家间的不同职业技术互补，做到了近乎完美。

2004 年面世的网络休闲游戏数量繁多，种类也较往年更为丰富多彩，除了广大玩家喜闻乐见的大厅式休闲游戏外，独立客户端的休闲游戏也层出不穷。由于 QQ 游戏、联众游戏和泡泡堂等同类游戏已率先占据大量市场份额，因而新生的网络休闲游戏面临极为严峻和苛刻的生存挑战。相比之下，《冒险岛 Online》、iGame、《QQ 堂》、91.com、《网络三缺一》、《豆豆秀》等休闲游戏凭借产品特色、原有用户基础和良好的市场运作在 2004 年占稳了脚跟。从运营层面上分析，经营休闲游戏的各家厂商大都着眼于打造一个立体的、多元化的互动休闲门户和数字娱乐平台，虽然内容资源整合和用户增值服务的目标及方式各有不同，但用以吸引人气的休闲游戏都拥有“五分钟娱乐”的共同特征。相信在 2005 年，网络休闲游戏市场仍将存在十分激烈的竞争局面。



盛大网络代理的《冒险岛 Online》在 2004 年夏季闯入人们的视野。这款“世界上首款 2D 横版卷轴网络游戏”由韩国 WIZET 公司开发，2003 年 4 月由 NEXON 公司在韩国运营，曾经获得过 2003 Digital Contents 优秀奖（网络游戏部分）、2003 韩国游戏大奖之最具人气大奖、2003 韩国游戏大奖优秀奖（网络游戏部分）等奖项。它采用了与以往其它 2D 网络游戏不同的横向卷轴移动方式，3 层背景的游戏画面色彩轻柔明快，充满童话世界般的纯真情趣，让人一见便油然而生喜爱之情。游戏上手比较简单，通过键盘控制人物的行走、攀爬、跳跃和攻击，操作难度适宜，非常便于普及。

游戏包含森林、草原、沼泽、雪域、村庄、部落、海盗船等等充满梦幻气氛的地图。游戏角色的卡通形象加入了流行的 Avatar 变装系统，每个角色的眼睛、发型、武器、装束和饰品的多种组合使玩家能够自由创造出独一无二的个性造型。宠物系统和迷你游戏的设定也使整部游戏的趣味性得到了进一步的加强。《冒险岛 Online》清新平易的特征使它具备成为“全民游戏”的潜质，借助盛大 POPTANG.COM 的强力平台，将很可能在同类游戏中形成一枝独秀的领先态势。



冒险岛 Online	
英文名称	MapleStory
出品公司	WIZET
国内发行	盛大网络
上市日期	2004.7.23

年度休闲网络游戏提名

新浪游戏总动园	
英文名称	iGame
出品公司	CJ Internet
国内发行	新浪
上市日期	2004.10.20

新浪 iGame 是新浪公司与韩国经营互动娱乐门户 Netmarble 的 CJ Internet 公司合作推出的休闲网络游戏平台，除了传统的棋牌游戏外，iGame 还提供各种类型的大型化休闲网游，《连连看》、《燃烧战车》、《梦幻泡泡岛》、《卡通赛车》等游戏各具特色，可以满足不同年龄、性别和不同职业、喜好玩家的差异化需求。iGame 中玩家俱乐部、社区、家园、Avatar 形象秀等时尚元素，使其具备了娱乐门户的全面功能。

新浪是“五分钟娱乐”概念的积极推动者。2004 年内，iGame 的 WEB 插件在网络浏览过程中的后台自动安装，引发了一定范围内的负面影响，但也使 iGame 借助新浪自身的平台优势取得了较为理想的成绩。

年度休闲网络游戏提名

91 游戏时尚	
英文名称	91.com
出品公司	网龙
国内发行	网龙
上市日期	2004.10.5

91 游戏时尚是网龙（中国）公司打造的休闲娱乐平台。棋牌游戏之外的滚动球、豆豆乐、冰冻方块、网络宾果、水果总动员、连连看之法老王等主力游戏别具一格，在上海 ChinaJoy 展会现场便已成为引人注目的焦点。

91.com 的平台规模相当可观，除了休闲游戏部分，还提供即时通讯工具 91 游、软件下载、文学、91 炫、论坛、邮箱、相册、闪游、MP3、电影等多种内容和服务，并与天晴数码多款大型网络游戏形成联动，由此可见网龙以休闲游戏牵头包打天下的雄心。



年度休闲网络游戏提名

网络三缺一	
英文名称	3Q1 Online
出品公司	冠网数码
国内发行	冠网数码
上市日期	2004.9.1

作为智冠进军网络休闲游戏领域的象征，冠网的《网络三缺一》十分强调自身特性与大厅类休闲游戏的区别。《网络三缺一》专攻麻将游戏，画面精美，音效生动，规则完备，结合其竞技俱乐部（JJClub）平台中的俱乐部、玩酷馆和社区功能，为玩家提供了网络麻将休闲、竞技和交流的良好场所。



与那些推出海量游戏和庞大平台的竞争对手相比，《网络三缺一》定位低调而精准。游戏在听取玩家意见不断完善和坚持举办竞技赛事的过程中，正逐渐积蓄力量，为冠网后续产品进行铺垫。





轩辕剑Ⅳ外传：苍之涛	
英文名称	—
出品公司	大宇资讯
国内发行	寰宇之星
上市日期	2004.2

外传总是要比原作出色，自从《枫之舞》以来，这已经成为"轩辕剑"系列的习惯，自然《苍之涛》也未能"免俗"。因为在引擎、系统、玩法上仍然是《轩辕剑Ⅳ》的延续，因此毋庸赘言，《苍之涛》之所以能够成为2004年角色扮演游戏的王者，是因为它优秀的剧本。这是一个只要你一旦经历之后，便会久久难于释怀的故事。从《仙剑奇侠传》开始，悲情剧本就一向是中文RPG制作者们的最爱，但谁也没有像《苍之涛》写得这样出色。游戏的男主角恒远之是一个"轩辕剑"系列中从未有过的复杂角色，他秉承着"邪恶的正义"，很多人曾经爱他，也曾经对他厌恶至深，但如果你能够真正的"角色扮演"一次，将自己带入到他的心情里，就会感觉到一种刻骨的无奈和悲哀。这个人物的性格设定和塑造手法，在"轩辕剑"系列里，乃至在中文RPG里，都是无与伦比的。当然，游戏中其他的角色塑造以及他们之间的爱恨冲突情节，也是可圈可点。为了将悲情赤裸裸的凸现暴露出来，剧本借用了时空交错的手法，这可能会使得有些玩家觉得，角色人物关系和情节发展过于混乱复杂。非要如此吗？恐怕未必，这不能不说是作者在写作剧本时，对于构建情节的些许无力吧！幸好游戏与文学不同，总是带有夸张的幻想元素的，所以在《苍之涛》的加冕之路上，这一点点的瑕疵也就轻轻避过了吧！



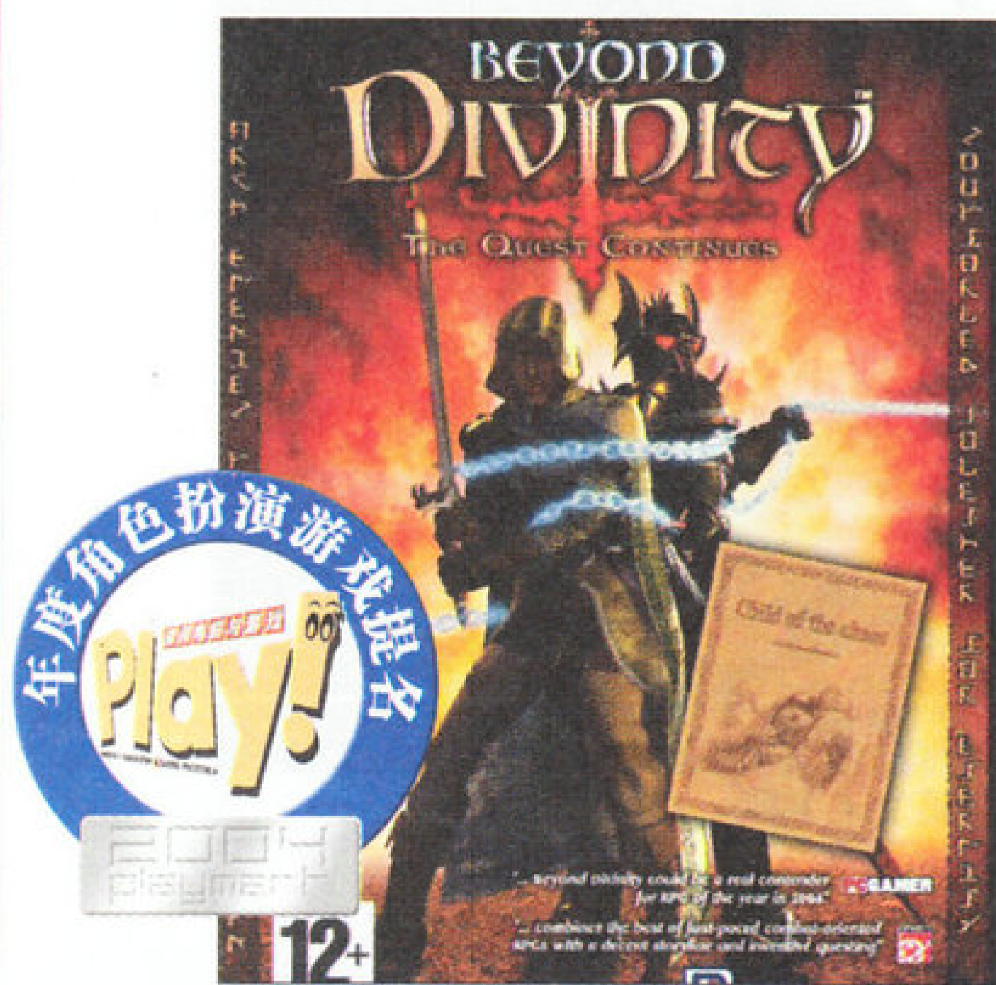




英国的殖民地——美利坚合众国成长为一个比她的"母国"还要强大得多的国家，而曾经不可一世的日不落帝国却不得不听命于自己当年的殖民地。用这个例子来形容2004年传统RPG和MMORPG之间的关系，真是再合适没有了。无论是在国内还是国外，大批当年靠制作传统RPG发展起来的游戏厂商，都在利用自己往日的研发经验和游戏品牌，热火朝天的从MMORPG领域里掘金。对于传统RPG而言，它们的"剩余价值"好像就只剩下一块招牌，贴上"Online"的标识，还能有不少广告效应，仅此而已。

因此，在今年的评奖中，我们将"中文角色扮演"和"英文角色扮演"合二为一，以免出现"空缺"的尴尬。2004年的RPG市场，在国内仍然是大宇独立支撑起局面，《苍之涛》和《问情篇》的存在，让中文RPG的玩家们总算免于饥荒之虞。在国外市场，一线重点厂商对传统RPG的冷落，导致了不少中小厂商的趁机介入，一些原先默默无闻的制作组，拿出了几款不俗之作。虽然日本游戏厂商一向忽视PC GAME市场，不过在2004年他们还是贡献良多：2003年出品的《伊苏Ⅵ》被汉化，另一款经典续作——《英雄传说Ⅵ空之轨迹》也推出了PC版本。

另外值得一提的是，在2004年，智冠试图将传统RPG和MMORPG结合起来，推出了一款让人很难归类的"四不象"——《互动武侠》，虽未能得到预想的叫好，却也不失为一种有益的思路。传统RPG和MMORPG各有自己的乐趣，也各有自己的不足，如何能取长补短，做出更好更完美的RPG，这应该是一个有价值的研究课题。



超越神界	
英文名称	Beyond Divinity
出品公司	Larian Studios
国内发行	—
上市日期	2004.3

我们在去年的游戏评奖时，期待过2002年黑马大作《神界》的续集《神界Ⅱ》，可没想到，制作组Larian Studios在2004年剑走偏锋，先来个名为"超越神界"的资料片，吊吊胃口。确切的说，《超越神界》和《神界》一样，是一款各项指数都在水准之上的，可以拿来作欧美RPG"范本"的作品。在修正前作不足的同时，它增加了一些有趣的玩法，譬如把主角和死亡骑士的"绑定"，任务设计和操作人性化方面也有所"超越"，应该说是名副其实。





英雄传说Ⅵ空之轨迹	
英文名称	Eiyuu Densetsu VI Sora no Kiseki
出品公司	Falcom
国内发行	—
上市日期	2004.6



《英雄传说Ⅵ：空之轨迹》之所以能够获得提名，最重要的原因就是它成功的完成了一个经典游戏系列从2D时代到3D时代的转轨。此前，拥趸们曾经担心以唯美画面著称的"英雄传说"会因为3D化而变得丑陋不堪，但是《空之轨迹》并没有急于求成的"全3D化"，而是巧妙的将2D与3D结合起来，最大程度的保留了2D时代亮丽干净的风格，场景依旧精致，人物依旧可爱，而可旋转的视角又让玩家看到了一个前所未有立体的"英雄传说"世界。



圣域	
英文名称	Sacred
出品公司	Ascaron GmbH
国内发行	星空娱动
上市日期	2004.3

忙着经营"魔兽世界"的暴雪看来是没时间过问《暗黑破坏神Ⅲ》的事情了，不过幸好有《圣域》，虽然它还未强大到足以挑战Diablo的地位，但这是我们在2004年里看到的，与《暗黑破坏神Ⅱ》在表现形式和制作水准上最为接近的一款作品，这也是它获得本次最佳RPG提名的原因。相比之下，《圣域》的世界比后者更广大，可是玩法和战斗也更复杂，麻烦的配点，过于依赖微操作的战斗，也许会让让喜欢痛快战斗的玩家感到不爽。



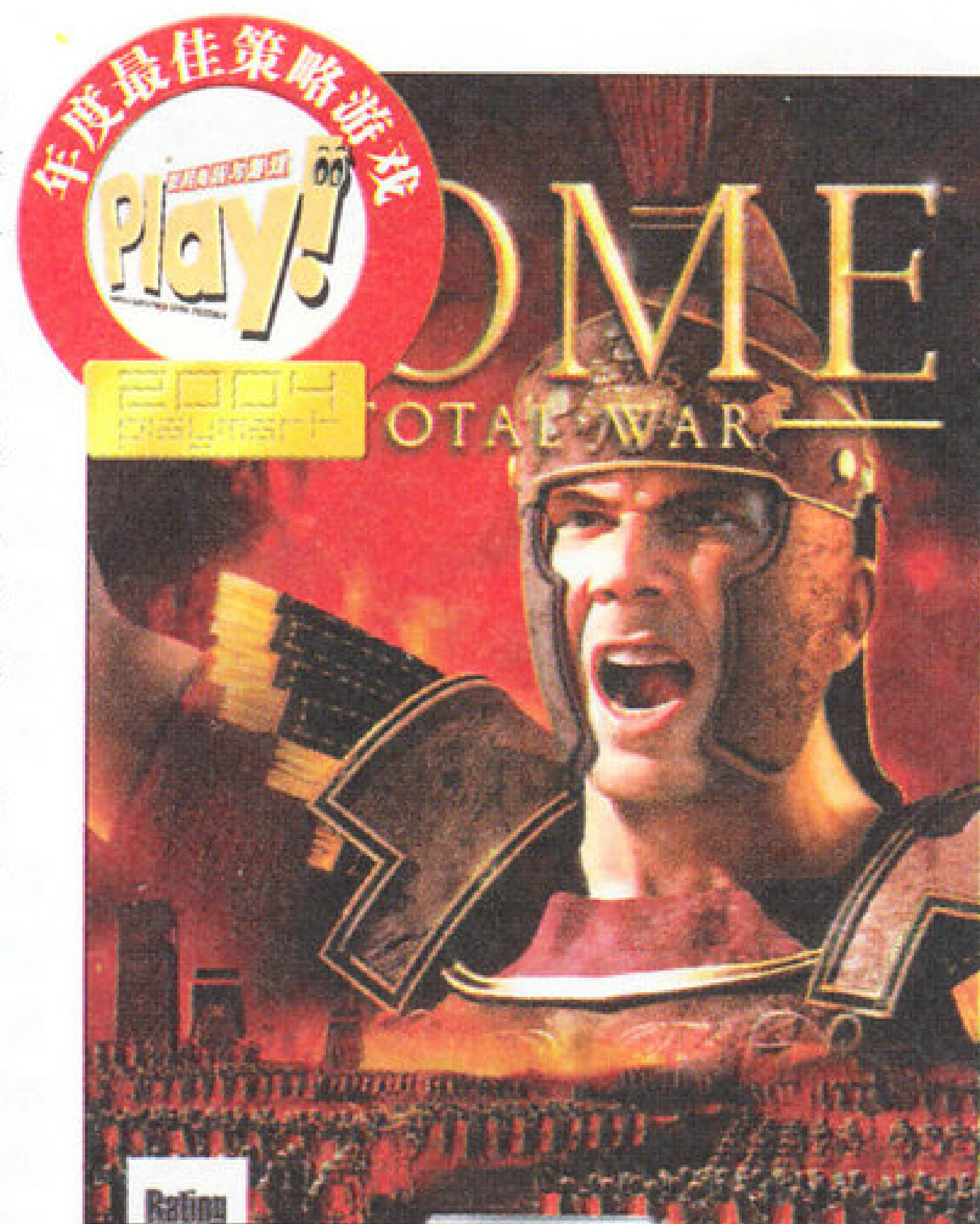
2004年是回合制策略游戏大大歉收的一年，即使将欧美、日本产品合计起来，总量仍然屈指可数，至于国内的游戏制作厂商，则基本放弃了这一领域，直到年底，才有一款《风色幻想Ⅲ》问世，整体形势可谓江河日下。与之形成鲜明对比的是，即时策略游戏这边是威风依旧，好戏连台。有气势磅礴的史诗级巨作《罗马：全面战争》，有昔日经典的辉煌重现《席德梅尔的海盗》，有挑战RTS霸主“魔兽争霸”的《指环王：中土之战》……与两年前相比，RTS游戏在经历了一个短暂的冰河期之后，又开始重新振奋起来，恢复了强大的生命力。

回合策略游戏和即时策略游戏的不同境况，说明了只有不断革新的产品类型，才能保持对玩家的吸引力。在几年前，当经典的即时策略游戏模式——“C&C”模式被玩家所厌弃之后，RTS面临着生存的危机。在这种情况下，各制作组开始挖掘RTS的新游戏价值，往作品里融入其他游戏的娱乐元素，更加专注的调整游戏的平衡性，这些努力使得许多新上市的RTS都有各自的创新，带给玩家与以前不同的感觉。以《魔兽争霸Ⅲ》、《国家的崛起》为代表的一批新作，重新夺回了RTS失去的领地。

再来看看回合策略游戏领域，虽然如今的游戏发展已经进入网络时代、3D时代和类型融合的时代，绝大部分作品仍然拒绝与其他游戏类型相互渗透，它们保持着古老的玩法，繁琐的操作，低劣的画面水准，选题也过于狭窄，大都仅限于一些严肃的历史政治题材，因此，回合策略游戏被口味不断提高的玩家抛弃，也就是情理之中的事情了。

继《幕府将军：全面战争》和《中世纪：全面战争》之后，罗马帝国成为了Creative Assembly最新素材。本作在继承前两部作品成功经验的前提下，借助全新的3D图像引擎，为玩家展现出一幅更宏大、更震撼的战争画卷。游戏中提供有两种单人游戏模式，漫长的战役模式和小型的战斗模式，由此便可以满足任何爱好的玩家。如果你想体验宏大的历史，追根溯源，那么战役模式中详实的历史资料，完善的内政体系、家族系统、外交政策和以史实为主线的丰富战役，将满足那些企图征服世界的玩家的欲望。而如果你只想体验指挥千军万马冲杀的快感，那么再现历史经典战役的战斗模式则完全可以满足你的冲动。

游戏中的实时战术表现当属本作最大的亮点，广阔的战场，铺天盖地的军团混战，响彻云霄的喊杀声，所有这一切都得益于全新的游戏引擎。新的图像引擎为各个兵种的士兵们描绘出鲜明的外在特征，使玩家可以在混乱的战局当中迅速掌控麾下的军队。从另一个角度看，鲜明的兵种特征也可以帮助玩家直观地了解各兵种的对敌优势所在，而不再通过那些描述兵种属性的生硬数字去认知。这样的设计也就更有利于普通策略玩家尽快上手，享受巧妙战术实施的乐趣。尽管在游戏图像方面，你可能会发现军团中士兵的外表都是相同的，动作常常也是大同小异，但作为提升游戏执行效率方面的考虑，我们也是可以理解的，况且这些细节并不会影响游戏在整体战争气氛上的渲染。



罗马：全面战争	
英文名称	Rome:Total War
出品公司	Creative Assembly
国内发行	–
上市日期	2004.9









席德梅尔的海盗	
英文名称	Sid Meier´s Pirates!
出品公司	Atari
国内发行	索奥尔
上市日期	2004.11



作为航海类游戏的始祖，《席德梅尔的海盗》在十几年前的许多设计理念即使放到今天来看，也非常具有娱乐价值，所以，当经典的游戏内核加上豪华版的包装之后，自然就有了一呼百应的实力。简单的操作方法加上丰富的游戏内容，是一对完美的黄金组合，很多未曾接触过老的《席德梅尔的海盗》的玩家也认为，这是一款相当出色的“新游戏”。不过，由于它确实只是当年那款同名大作的翻新版，并没有真正有价值的创新，所以我们只能让它获得最佳策略游戏的提名而不是王冠。



太阁立志传Ⅴ	
英文名称	Taikou–Risshiden 5
出品公司	光荣
国内发行	–
上市日期	2004.2

在光荣公司的几大著名策略游戏系列里，只有“太阁立志传”保持了制作水准一直向上的发展态势，每一代都要比前作更加的精美、更加的有趣，每一代都保留了前作的所有优点并加入了自己的创造。今次的《太阁立志传Ⅴ》视野比所有的前作都要广阔，全方面的模拟了战国时期各阶层人物的生活，展开了一幅安土桃山时代精彩的政治、经济、战争和宗教的全景画卷，庞大的内容和严谨的系统令人惊叹。选择不同身份、不同职业的角色加以扮演，每一次都能获得全新的乐趣，这使得《太阁立志传Ⅴ》具有了多次反复游戏的价值。





士兵们：二战英雄	
英文名称	Soldiers: Heroes of World War II
出品公司	Codemasters
国内发行	–
上市日期	2004.6



正如气势恢弘的苏联式战争片远没有真实而微观的美国式战争片来得吸引人一样，在游戏中，玩家也更乐于在小规模的战场里亲身体会战斗的感觉，而不是在地图前指手画脚调动大军。《士兵们：二战英雄》正是给大家带来了这般亲历战争的机会——考证详细的二战武器系统、真实的战术设置，加上极其细致的画面表现，这一切带给你亲手触摸滚烫战场的机会。与“盟军敢死队”不同，《士兵们：二战英雄》不强调猎杀傻乎乎的德国兵的个人英雄主义，而是考验你作为一个基层的战场指挥官的能力。此外，不同的难度设置下，玩家也会通过完全迥异的玩法，获得不同的乐趣。

随着游戏多平台的融合，更多动作英雄开始成为游戏世界的主角，一度低沉的动作&冒险类游戏也终于重振雄风，可不同的是，这些新形态的作品带有更明显的时代文化特征，也早已不是我们曾经熟悉的那个样子了。

潜入之风在本年内大行其道，由年初面世的《细胞分裂：明日潘多拉》开始，一系列偷偷摸摸的作品相继登场，就连早年前开创“潜入”先河的“神偷”系列也在年内改头换面推出了最新一代，而即便一些主要偏重动作的游戏，其中或多或少也带有些“秘密潜入”的成份，看来曾经盛行的个人英雄主义精神在而今已被追求真实的风气所淹没。

对于一些传统作品来说，如果没有改进，已很难再提起玩家的兴趣了。这其中聪明的可以说是《波斯王子：武者之心》，加强的战斗系统吸引到了更多的玩家；而另外一些失败者如《神秘岛Ⅳ启示》和《寂静岭Ⅳ房间》，先抛开这些作品的内容深度不说，仅从游戏系统上就已经落伍了，也只能靠一些老玩家捧场才不至于落得一败涂地。

动作&冒险类游戏可以塑造生动的角色，可以描述曲折的故事，可以赋予更精彩的表现力，然而对于此类游戏来说，真正吸引玩家的关键只有“新鲜”二字。回首过去，真正取得成功的作品总是那些在特定时期求新求变的划时代之作，因此创新才是永远的硬道理。



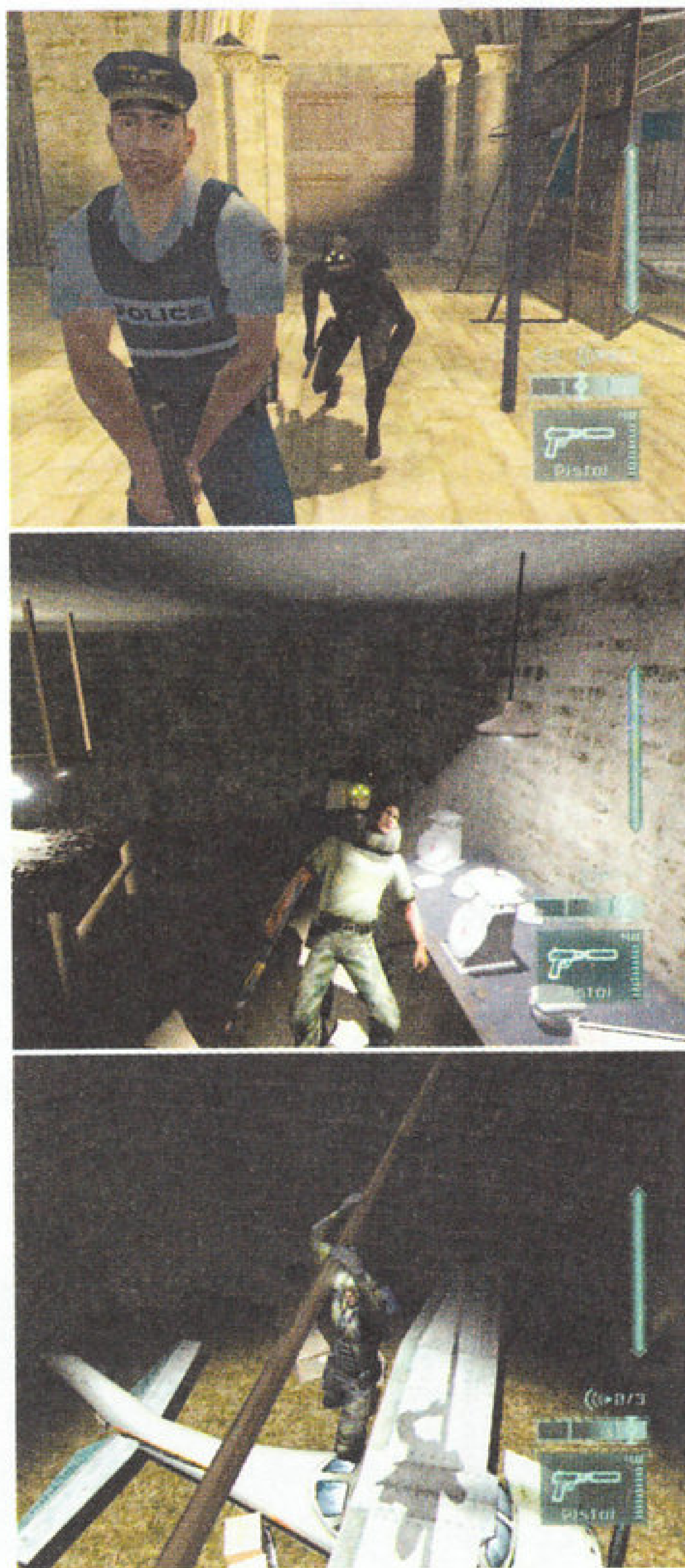


细胞分裂：明日潘多拉	
英文名称	Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow
出品公司	Ubi Soft
国内发行	育碧软件
上市日期	2004.03

山姆·费舍尔的第二次行动。尽管本次行动中我们的特工并没学会太多新本领，也没有携带更多的新装备，仅凭着那张日渐沧桑的面孔和惊心动魄的间谍行动便征服了全球的玩家。由此，山姆的知名度大有赶超《合金装备》中斯内克的势头。

新作在画面质量和光影效果方面有所提升，但相对前作并没有质的飞跃，山姆的新动作也只增加了口哨和墙壁缺口处的转身快速穿越，然而游戏却依然获得了巨大的成功，这自然是得益于系列最初的设计理念——真实的潜入。“细胞分裂”系列，自诞生以来便以其对秘密行动的真实刻画而赢得了世人的赞许，而今该系列的风格似乎已经成为了PC平台上“潜入”类游戏的典范，为众多同类游戏所效仿。

对于一款成功的“潜入”类游戏来说，巧妙的关卡任务设计才是取得成功的关键，这也正是《明日潘多拉》深受玩家喜爱的主要原因。在此，我们不得不提到本作的制作者们——Ubi Soft在中国的游戏制作组，正是这些我们的同胞打造出了这样一款令全球瞩目的经典之作，确实难能可贵。





神偷Ⅲ致命阴影	
英文名称	Thief: Deadly Shadows
出品公司	Ion Storm/Eidos Interactive
国内发行	空间互动
上市日期	2004.5

经过5年漫长的沉淀，曾经风云一时的“神偷”系列终于推出了第三代作品。系列传统的主视角设计在本作得到了调整，第三人称视角的引入为玩家提供了更广泛的选择体验空间，应该说这是顺应潮流的明智之举。光影效果的实际作用在本作中得到了加强，同时也使得秘密行动的表现变得更为真实，除去一些细节上的小BUG外，该作尚属精品。

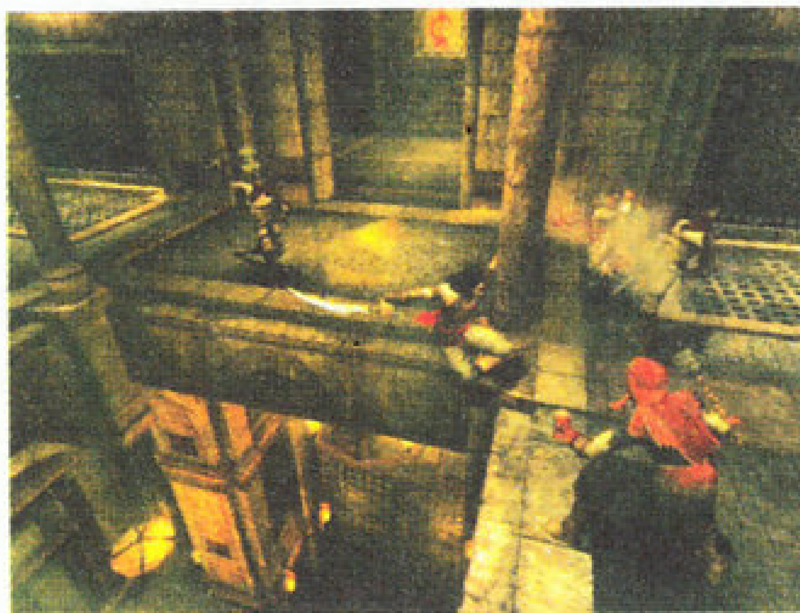


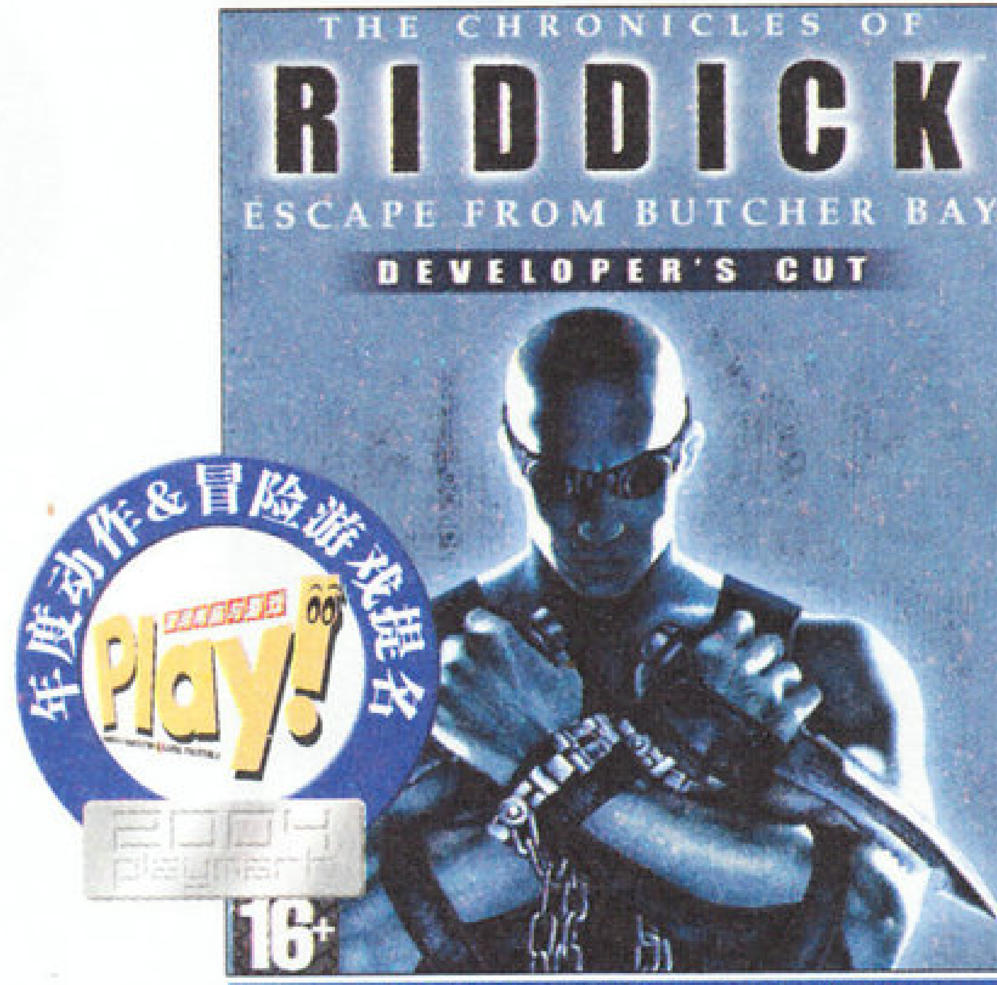




波斯王子：武者之心	
英文名称	Prince of Persia: Warrior Within
出品公司	Ubisoft Montreal/Ubi Soft
国内发行	育碧软件
上市日期	2004.11

风格突变的“波斯王子”续作。“波斯之父”Jordan Mechner的缺席导致游戏几乎完全走向另一个极端，灰暗的主旋律，再配以充分强化的战斗系统，使得游戏几乎完全改头换面。好在新增的战斗系统相当华丽，而传统动作挑战和传统谜题也得以延续下来，不然那些音效的BUG和重叠累赘的关卡设计，便可能葬送一个经典的系列。





星际传奇：逃离屠场海湾	
英文名称	The Chronicles of Riddick
出品公司	Starbreeze/VU Games
国内发行	–
上市日期	2004.12

2004年内由影视作品改编的游戏同样是一种潮流，而在众多的改编作品当中，也只有《星际传奇：逃离屠场海湾》堪称最佳。这是首款利用DOOM3引擎开发的作品，精湛的画面效果可想而知。游戏以主视角的方式进行，具有很强的投入感。在情节的发展方面则类似于传统的冒险游戏，以对话和任务的方式进行。最值得一提的是，电影明星文·迪塞在游戏中为雷迪克全程配音。



毁灭战士Ⅲ》、《半条命Ⅱ》终于来了，苦等多年，而梦想一旦实现，却总是让人感觉空荡荡的。还好游戏外在的素质的确没有让我们这些眼睛望出血的玩家们失望。两部作品都凭借超前的引擎技术，将FPS游戏推上了一个崭新的高度，这也将是未来相当一段时间内，FPS游戏制作的标准，可谓前景无限，同时再一次给我们留下来了太多的期待。

回首2004年，除了这两部超重量级作品外，还有一些精彩的闪光点，共同构成了一派辉煌的景象。年初的一部超华丽的《孤岛惊魂》引起了玩家的广泛关注，游戏以震撼的室外场景渲染表现，再加丰富的AI脚本，使得游戏具有相当强的游戏性。另外一款本应算是品质出众的《斩妖除魔》只因过于黑暗的主题让国人望而却步，该作品在国外则迎合了诸多"暴力分子"的认同，而获得了相当高的评价，并成为了CPL的正式比赛项目。

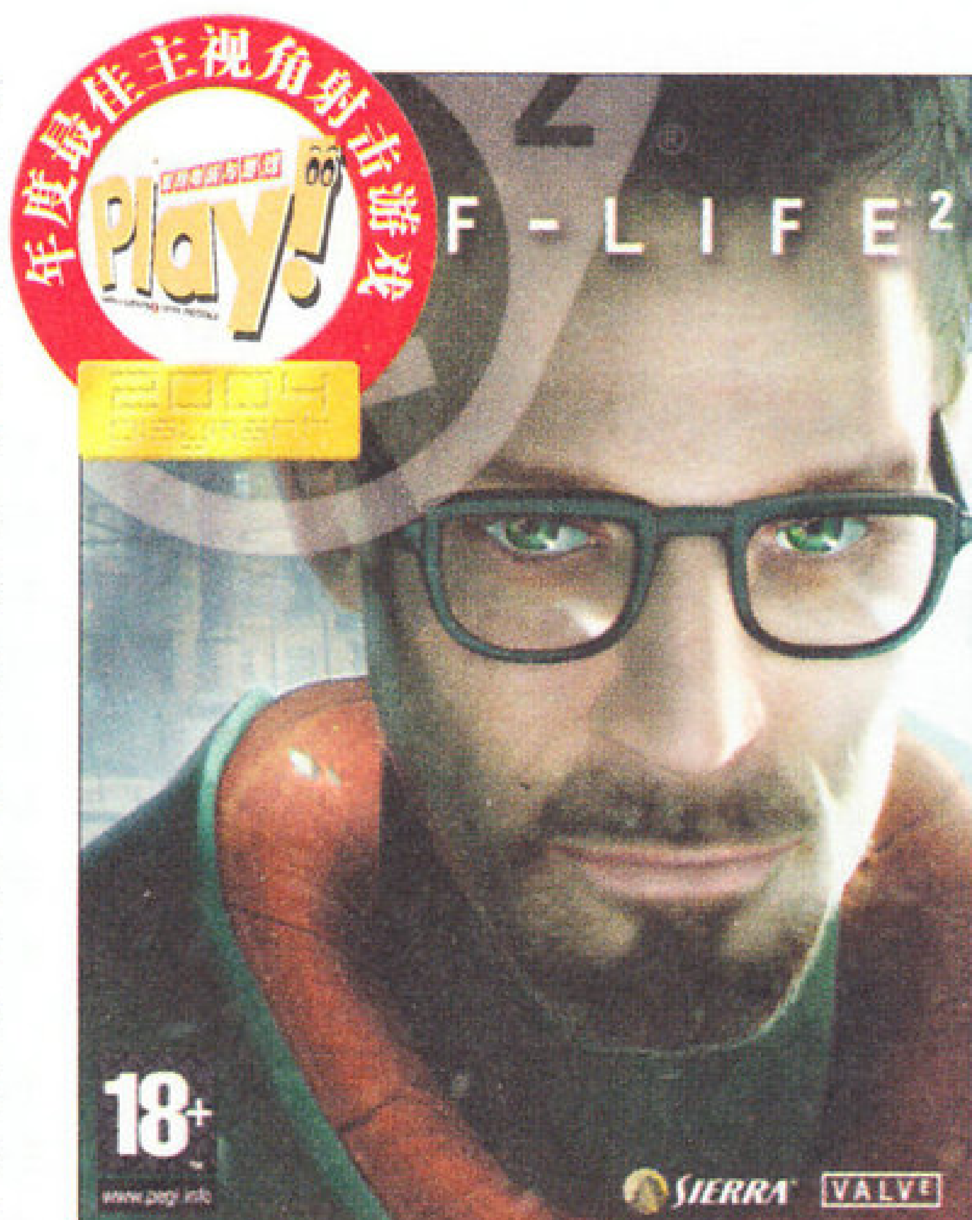
老牌续作的表现在本年内似乎并不抢眼，例如《使命召唤：联合进攻》、《荣誉勋章：血战太平洋》、《虚幻竞技场2004》、《部落：复仇》、《战场：越南》、《反恐精英：零点行动》等等，皆因缺乏创意而没有获得更多的关注。虽然这些作品的制作水平不可谓不高，但在这个充满创造性的年代，守旧也就意味着失败。

新的里程碑已经矗立在我们的身后，未来也许还是未知数，但透过无限延伸的想象空间，2005年必将成为FPS发展历史上的另一个辉煌。



再多的挫折终究未能阻挡《半条命Ⅱ》在2004年发售的决心，Valve的制作者们终于将Source和Havok2引擎联合打造的华丽产物放在了我们面前，同时在年底将2004引擎技术的对抗推到了顶峰。在这里我们之所以要说是"引擎技术的对抗"，而不是强调游戏的出色表现，主要因为《半条命Ⅱ》从角色外观、场景表现、武器系统、车辆驾驶……无一不是在表现其图像和物理引擎的强大，相信你在进行游戏的时候，已不是在享受游戏的精彩，更多的则是对强大游戏制作技术的感叹。

在如此强劲的引擎技术支持下，HL2达到了前所未有的震撼效果。首先表现出来的是游戏细腻的特色，人物真实的表情，再加上更具互动性的场景及物品设计，让人由衷折服；而丰富的武器系统和脚本设计使游戏拥有了更多的乐趣。当然，单调的故事线和一些细节方面的漏洞让人感觉略显遗憾，空手拿箱和驾车的技术，几乎使人以为这只是最初泄露的工程版本。幸好HL2划时代的技术表现掩盖了这些不足，再加上捆绑发售的多人游戏《反恐精英：起源》，谁又能抗拒这样的诱惑呢。



半条命Ⅱ	
英文名称	Half-Life 2
出品公司	Valve Software/VU Games
国内发行	奥美电子
上市日期	2004.11





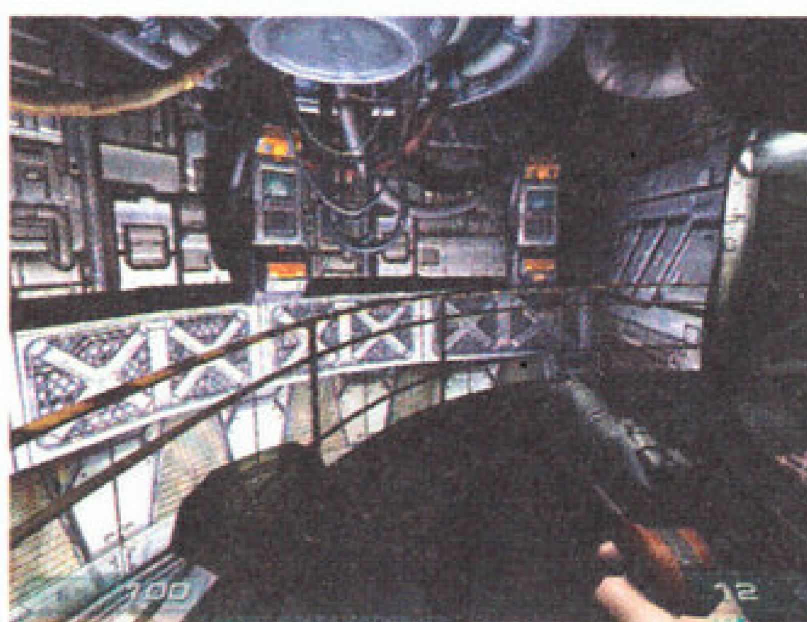
孤岛惊魂	
英文名称	Far Cry
出品公司	Crytek/Ubisoft
国内发行	育碧软件
上市日期	2004.03

就在DOOM3和HL2面世之前，《孤岛惊魂》已经让人们感受到了未来FPS所能达到的震撼效果。这里有超级庞大且细致的室外场景，这里有高智商的电脑对手，这里有丰富的武器和车辆让你尽情享用，当然前提是你需要有一台同样超级豪华的电脑。所有一切出色的设计就在硬件的BT要求下化为乌有，我们只能无奈地说这是一款本应属于未来的游戏经典。





毁灭战士III	
英文名称	Doom 3
出品公司	id Software/Activision
国内发行	索奥尔
上市日期	2004.10



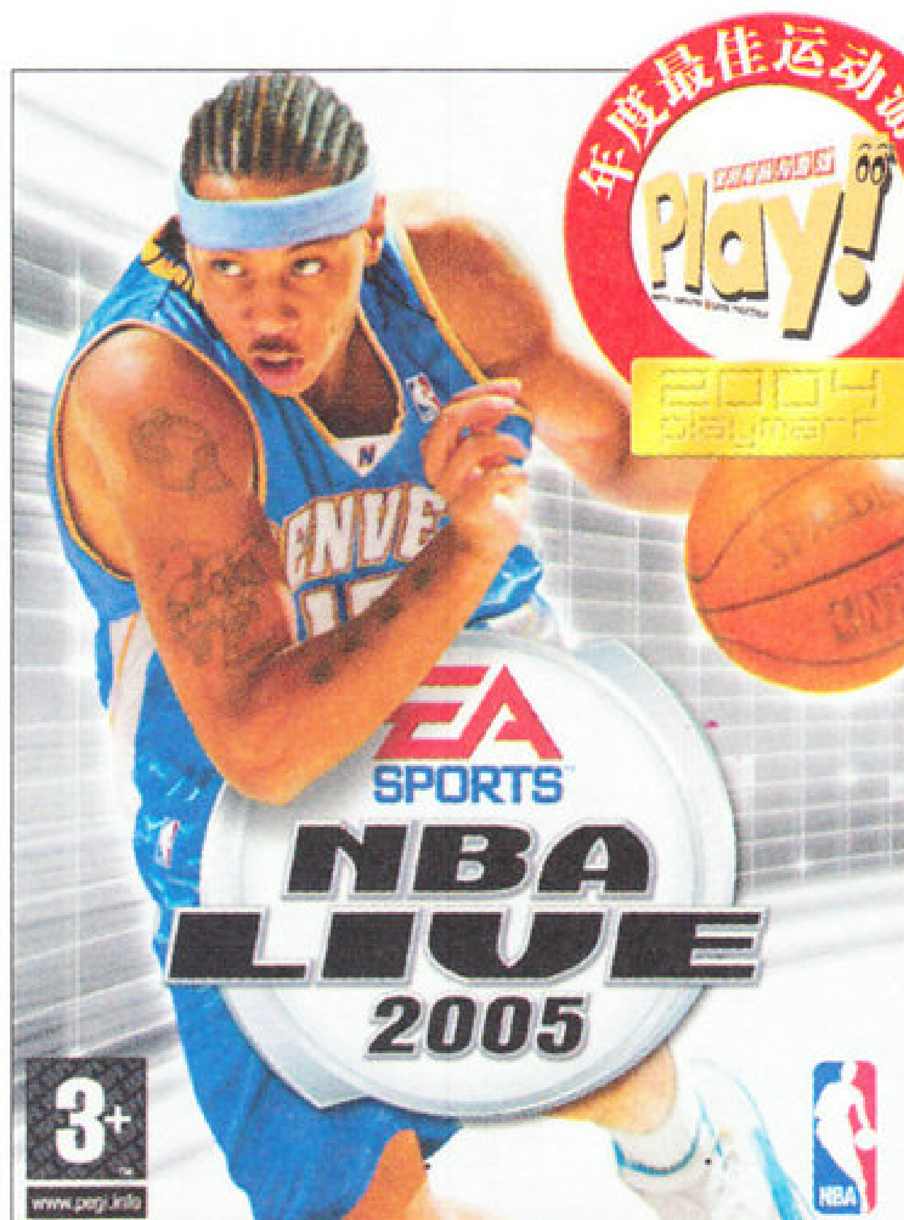
id依然坚守着他们的OpenGL阵营，也再一次向世人证明了自己依然是全球最棒的引擎设计师。DOOM3在展现出了惊艳的光影效果，同时游戏图像的质感表现也延续了id一贯稳健的风格。在近乎CG般的外在表现下，游戏在可玩性方面却有失水准。在那个老套的故事背景之下，配上些蹩脚的惊吓把戏，很难提起玩家的兴趣。这是个强调技术的年代。



使命召唤：联合进攻	
英文名称	Call of Duty: United Offensive
出品公司	Gray Matter/Activision
国内发行	育碧软件
上市日期	2004.09

Gray Matter接手制作了《使命召唤》的资料篇，凭借其开发《重返德军总部》的实力，再加上前作对战争气氛成功渲染的经验，又一款精湛的二战游戏诞生了。如果说前作更多地借鉴了相关影片成功元素的话，新的资料篇则真正将电影的表现手法灵活地运用在游戏当中。本作在提升画面的同时，又引入了一些新颖的游戏方式，堪称年内最佳战争题材FPS游戏。






NBA Live 2005	
英文名称	NBA Live 2005
出品公司	EA Canada/EA Sports
国内发行	美国艺电
上市日期	2004.10

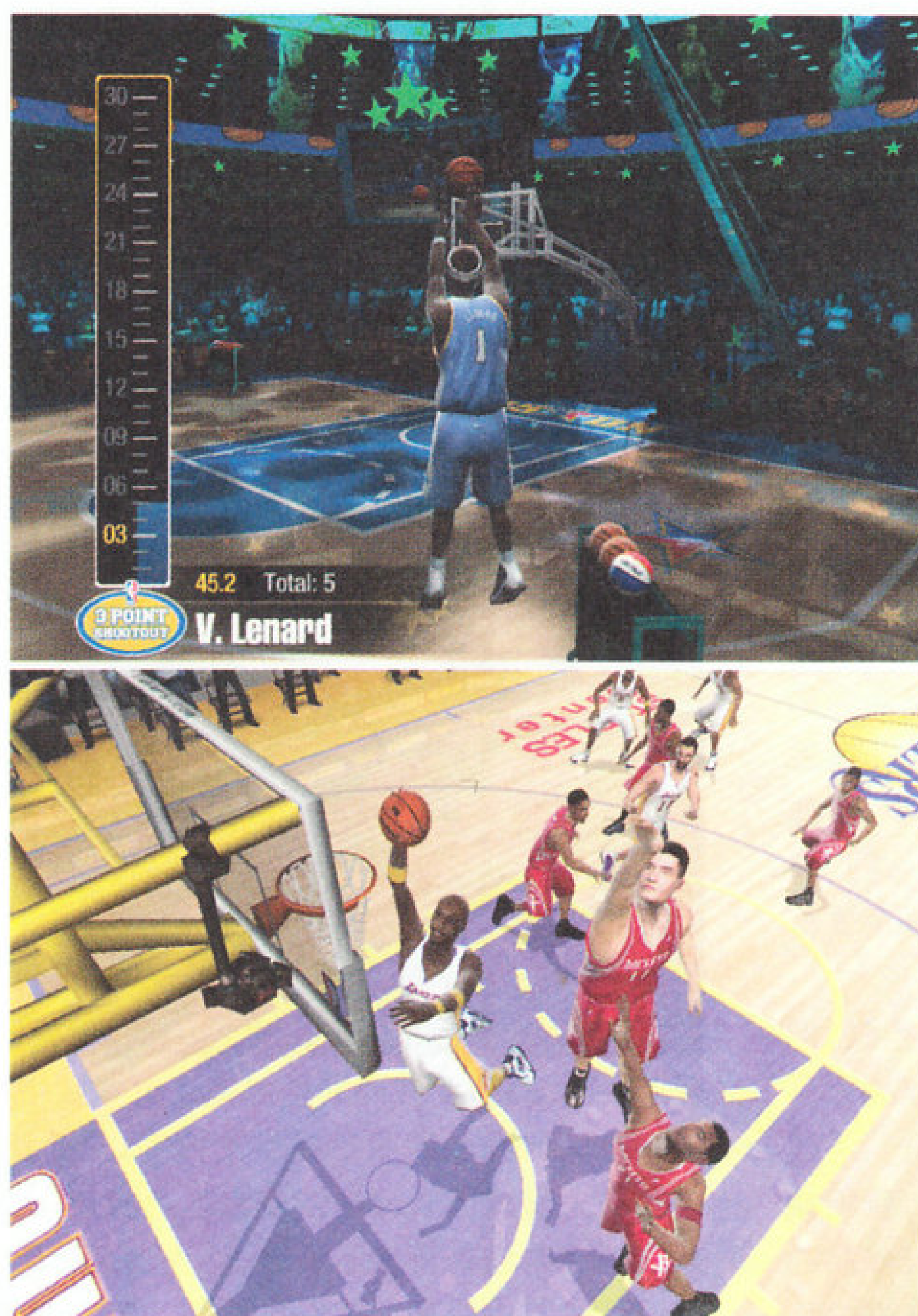


运动类游戏总是按照“一年一贯制”的准则进行着新老交替的工作，看起来总是难显新意，而事实上，所有的创新一直以来都是在潜移默化中悄悄进行着，一年过后可能你会发现一切都变得不一样了。2004年的运动游戏更加深了融合。

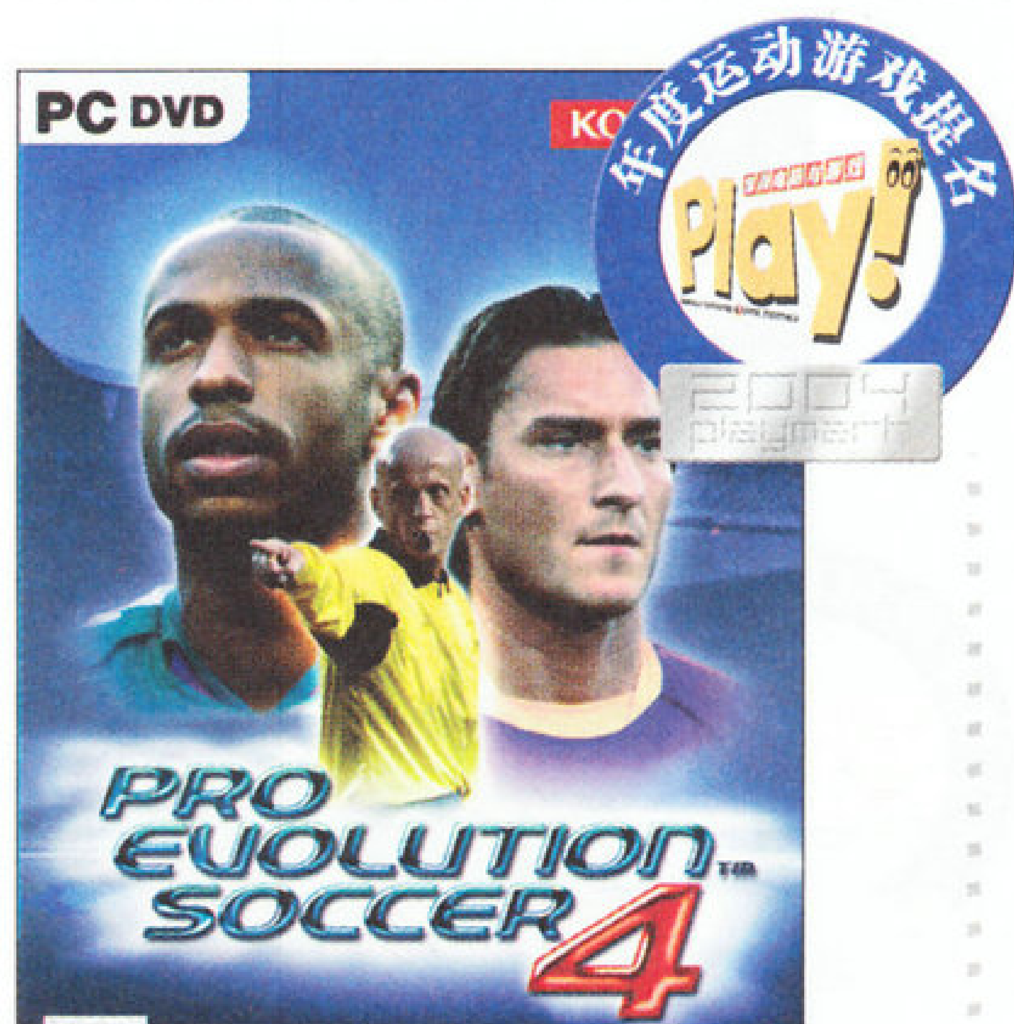
多年来运动游戏的改进和变革最终确定了“融合”的大方向，融合多平台游戏性，融合角色扮演的特性，融合经营策略的内容，甚至在不同运动风格之间也可以相互结合。日趋丰富的游戏元素使运动类游戏被赋予了更深层次的意义，有朝一日此类游戏将可能适合各类玩家的需要。

在“大融合”的指导方针下，Konami的“实况”系列开始了跨平台的大规模动作，仅在年内便连续推出了两部作品，向EA发起了更强劲的冲击。面对挑战，EA依然表现出稳扎稳打的作风，全系列运动游戏的改进也在悄然进行着。可以说，本年内EA的众多作品中不乏创意十足的精品。所有的变革皆在竞争中展开。

NBA Live 2005的创新之举只能用惊喜来形容。可能单从画面上看，本作并没有太大的改进，当你深入游戏之后，才会发现其中的变化是翻天覆地的。本作对“王朝模式”进行了大幅度调整，完全效仿NBA的真实赛制。赛季之间有“选秀会”可供你挑选新人，而在平时也可通过花费“Dynasty Point”在全球范围内寻找有潜力的球员。对于模拟的赛季中，你可以全程检查比赛中的比分，每场比赛都会详细地显示每节的比分，如果有需要你可以随时加入比赛。



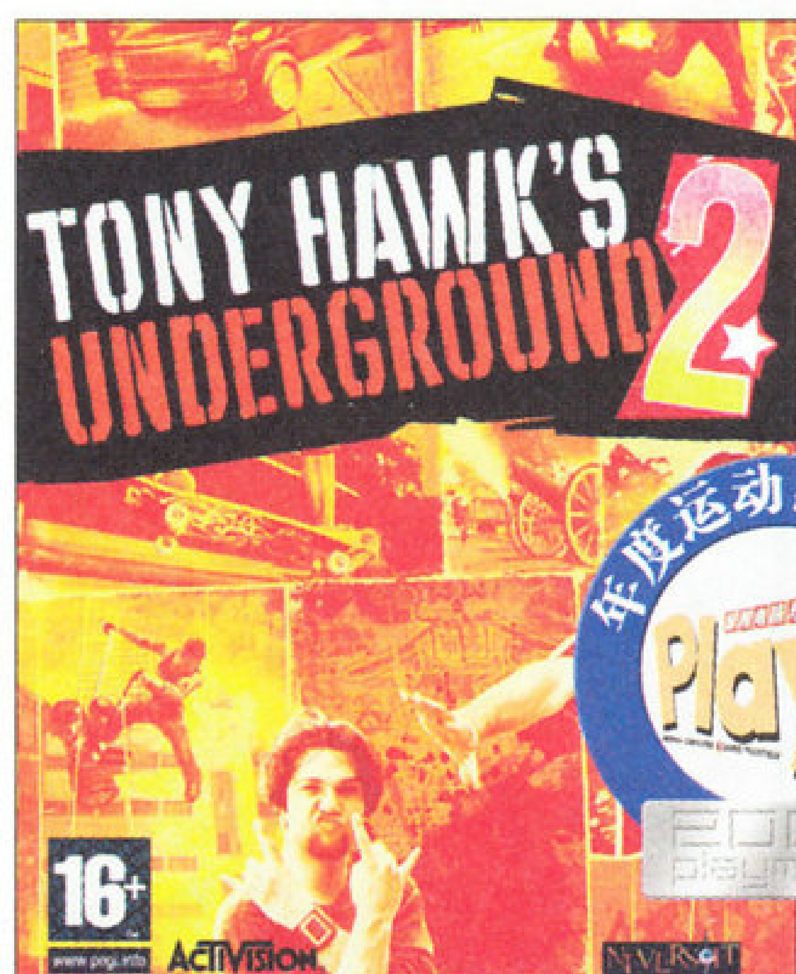
本作最受关注的当属“全明星周末”的引入。游戏同样完全效仿真实NBA形式，为玩家准备了包括新秀赛、全明星赛，甚至还有最激动人心的三分大赛和扣篮大赛。这其中更要以“扣篮大赛”最为激动人心，创新的“Freestyle Air”系统使“扣篮表演”几乎可以单独拿出来作为一款独立的游戏来玩。丰富的动作设计，通过合理的组合，使你可以任意完成各式超乎想象的扣篮表演。




职业进化足球IV	
英文名称	Pro Evolution Soccer 4
出品公司	Konami
国内发行	–
上市日期	2004.11

继上半年推出的《实况足球Ⅷ国际版》之后，Konami再次趁热打铁在年底推出了《职业进化足球Ⅳ》。本作依然在照顾欧洲玩家热衷于快节奏的习惯，又加入了全新的花式控球技术；转身系统也做了很大的调整，无论是大角度还是停球直接转身都将变的可能。本作最大的改进还是在“联网对战模式”的引入上，玩家终于有机会在线上一较球技了。






托尼·霍克：地下滑板Ⅱ	
英文名称	Tony Hawk's Underground 2
出品公司	Neversoft Ent./Activision
国内发行	–
上市日期	2004.10



非主流的地下运动如今似乎已经成为了运动的主流，首先想到是地下赛车，眼下又是地下滑版。本作依然延续了以往自由的风格，玩家可以自由编辑角色，自由组合技术动作，进而展现出华丽的滑板技巧。之所以称为“地下滑板”，除了传统动作表演外，游戏还加入了诸多恶作剧成分，玩家拿罐子扔路边的行人，撞碎玻璃，或在墙壁上涂鸦，尽显非主流本色。




FIFA Soccer 2005	
英文名称	FIFA Soccer 2005
出品公司	EA Canada/EA Sports
国内发行	美国艺电
上市日期	2004.10

如期发售的FIFA Soccer 2005依然进行着传统的细节调整，足球的物理表现，无球队员的控制跑位，以及发边线球时的接应控制构成了2005版的最新特色。事实上，本作真正的重点改进在于“生涯模式”的调整上。FIFA 2005的“生涯模式”中几乎引入了一套完整的“足球经理”游戏系统，玩家可以在享受比赛的同时体验经营策略的成就。

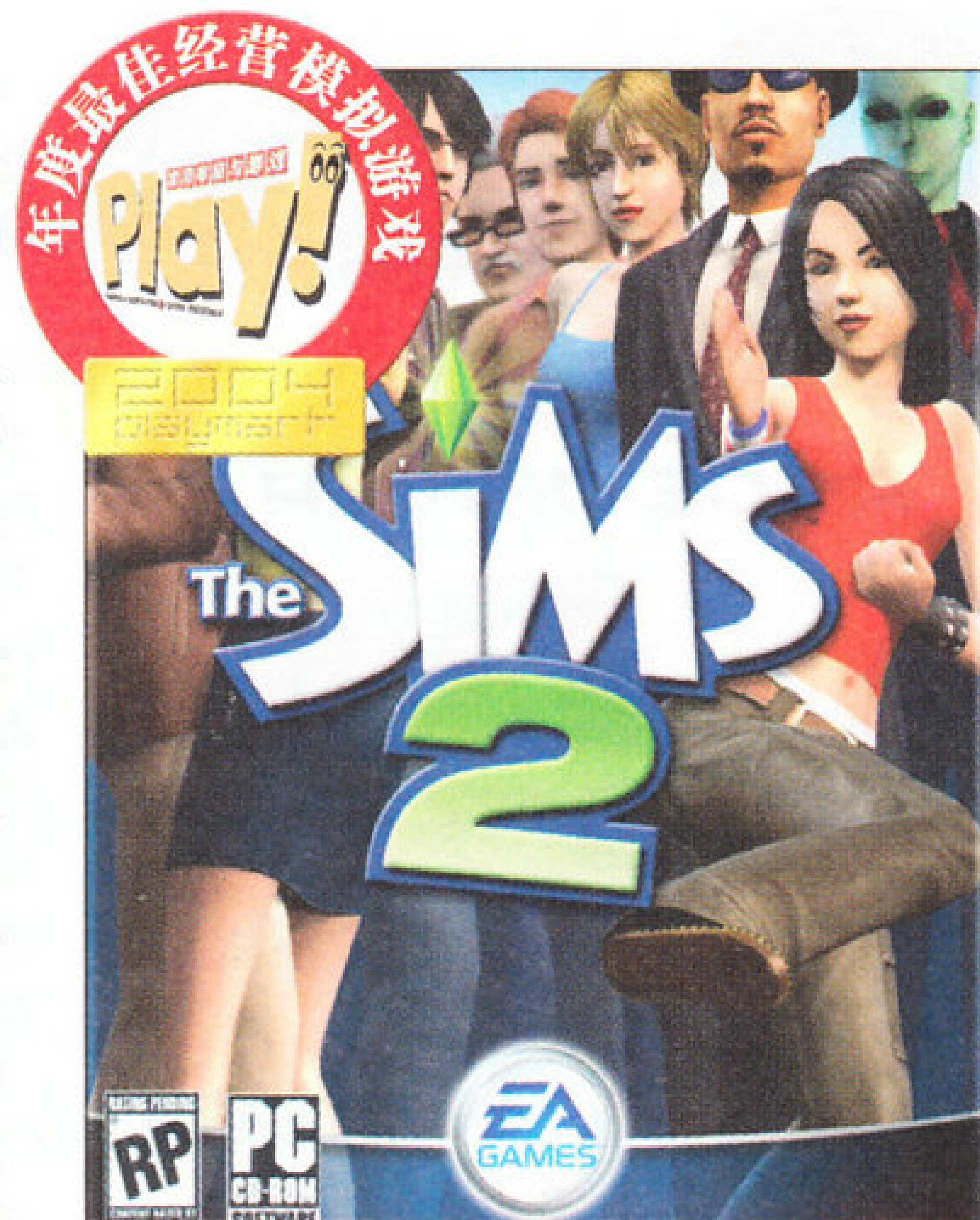


2004年，在欧美游戏市场，继"模拟城市"和"铁路大亨"之后，又有多个经典的经营模拟游戏系列跨入3D时代——从天王级巨作"模拟人生Ⅱ"，到老牌经典"过山车大亨"系列、"古文明建设"系列等等，都让人感觉耳目一新。与ACT、FPS和RTS不同，这些经营模拟游戏系列在转向3D化的时候，都相当的小心谨慎，唯恐因此破坏了玩家在其中原有的那种游戏感觉，所以，至今仍有作品继续保持着昔日朴素的味道，如《运输帝国》(Chris Sawyer's Locomotion)就还在以"简陋"的面孔示人，虽然这是一款模拟真实程度相当高的佳作，但是玩家对此反应平平，因为外观形象让它的得分大打折扣。这说明，即使像模拟游戏这样非常讲究内涵的游戏类型，也需要漂亮的包装，才能继续留住老的FANS，并吸引新的玩家。另外，很多新题材的经营类作品——例如《赌场大亨》(Vegas Tycoon)、学校大亨(School Tycoon)、《总统大选一团糟》(The Political Machine)出现，它们虽然水准一般，却也五花八门，异彩纷呈，让人感觉到今年的经营模拟游戏市场生命力十足。

反观国内市场，经营模拟游戏可就不那么风光。2004年，"绿色游戏"是个曝光率很高的概念，可是对于经营模拟，这种非暴力、非血腥，从头到脚一片"绿色"的游戏类型，由于商业利益上的原因，国内却少有游戏制作厂商问津。由于经营模拟游戏通常都有大量的专业化文字，语言障碍又限制了国外作品在中国玩家中的流传。因此，在我们大讲特讲绿色游戏的时候，真正"绿色"的经营模拟游戏反而被市场冷落了。

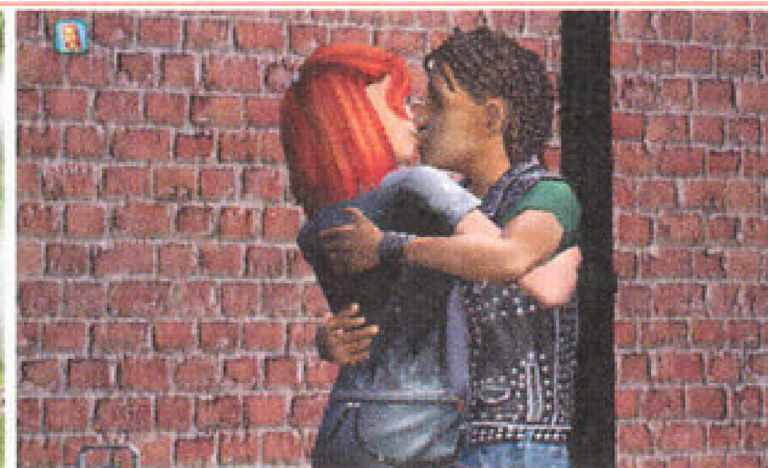
以往经营模拟游戏的模拟对象，大到一国一城，小到一店一楼，从未有哪一款作品像"模拟人生"这般的"微观"，将社会最基本的细胞——一个人、一个家庭放入沙盘，细心的去经营，去建设。也许是因为贴近真实人生的原因吧，这微观的模拟却取得了巨大的成功，创下了电脑游戏产品的销售奇迹，无穷无尽的资料片更是让人叹为观止。在2004年，没完没了的资料片终于被新生的《模拟人生Ⅱ》所终结，而"模拟人生"的奇迹正由二代作品延续下去。上市仅仅十天，《模拟人生Ⅱ》的销量便高达100万，游戏发行商、全球最大的游戏公司——美国艺电(EA)称，这是该公司20多年来前所未有的一次的销售记录。《模拟人生Ⅱ》荣登"2004最佳经营模拟游戏"，乃至"2004年最佳游戏"的王座，堪称众望所归。

它在各个方面都对已经非常成功的前作作了进一步的"升级"：人生的喜怒哀乐，生老病死被更真实的模拟；玩法上更加自由、玩家可以凭借自己的创意获得更多花样翻新的乐趣；更丰富更好玩的事件也可能随时发生。尤为值得称道的是，全3D的图像引擎带来更为广阔，更为华丽的DIY空间，极大的丰富了房屋外观和室内陈设，对于热衷于给Sim小人们营屋造舍的玩家们来说，这无疑是一个巨大的欣喜。在2005年，《模拟人生Ⅱ》已经有第一款资料片《大学》的推出计划，Sims将在大学的舞台上表演自己的生活，看来，漫长的资料片连续剧又要开始了……



模拟人生Ⅱ	
英文名称	The Sims 2
出品公司	EA Games
国内发行	–
上市日期	2004.9







富甲天下Ⅳ	
英文名称	–
出品公司	光谱博硕
国内发行	光谱博硕
上市日期	2004.9

老少皆宜的"大富翁"扔骰子玩法加上一些简单的经营模拟成份，还有大家熟悉的三国背景和色彩鲜艳的搞笑人物场景，这些元素正是《富甲天下Ⅳ》获得大家喜爱的原因，说实话，没有人能拒绝一款如此可爱的游戏。虽说属于"经营模拟游戏"，可是要动脑筋的地方并不多，只要掌握了一点点小秘诀，就可以一直享受把AI对手整得惨兮兮的快感。有人说它是个幼稚园作品，简单到有点呆，可这又有什么关系！让玩家获得欢乐，这才是游戏的王道，而《富甲天下Ⅳ》已经做到了。





过山车大亨Ⅲ	
英文名称	RollerCoaster Tycoon 3
出品公司	Atari
国内发行	索奥尔
上市日期	2004.10



游戏大师Chris Sawyer在他的小作坊里创造了经典的"过山车大亨"系列，而从三代开始，这个系列正式转向完全商业化的制作模式，由于制作人的更迭，Chris Sawyer讲求的重内在轻外观的风格被完全改变，《过山车大亨Ⅲ》的外在表现上相比前作有了革命性的提升，加入了许多奇思妙想的新元素，过山车的设计变得简单而易于上手，这使得三代作品的亲和力大大加强，相信会有更多的新人因此加入过山车设计师的队伍。尤其是自己亲身乘坐过山车的设计，更让这款游戏的娱乐性达到了一个非常的高度。

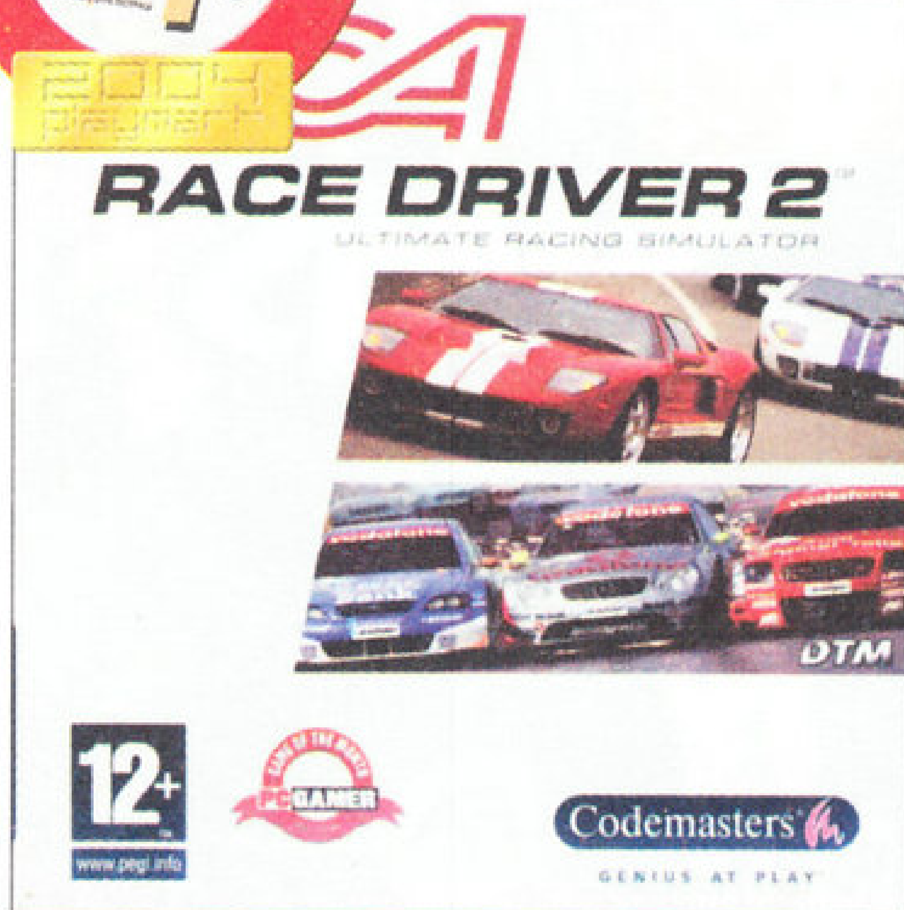


运输帝国	
英文名称	Chris Sawyer's Locomotion
出品公司	Atari
国内发行	–
上市日期	2004.10

虽然画面水准惨不忍睹，但《运输帝国》对现实世界商业运输系统的完全精确模拟，确确实实到达了一个游戏所能触及的最高水准，因此，我们不得不在"最佳经营模拟游戏"的提名名单里给它留下一席之地。不过，或许只有骨灰级的玩家才能从这样一款枯燥如经济学教科书般的游戏里获得乐趣。这也许是"学院派"经营模拟游戏的最后一款作品了，漂亮、简单、有趣是未来经营模拟游戏的主流风格，如果Chris Sawyer大师还要继续钻牛角尖的话，那他就只好到商学院去应聘教授的职位了。







职业车手 II	
英文名称	TOCA Race Driver 2
出品公司	Codemasters
国内发行	–
上市日期	2004.04.19

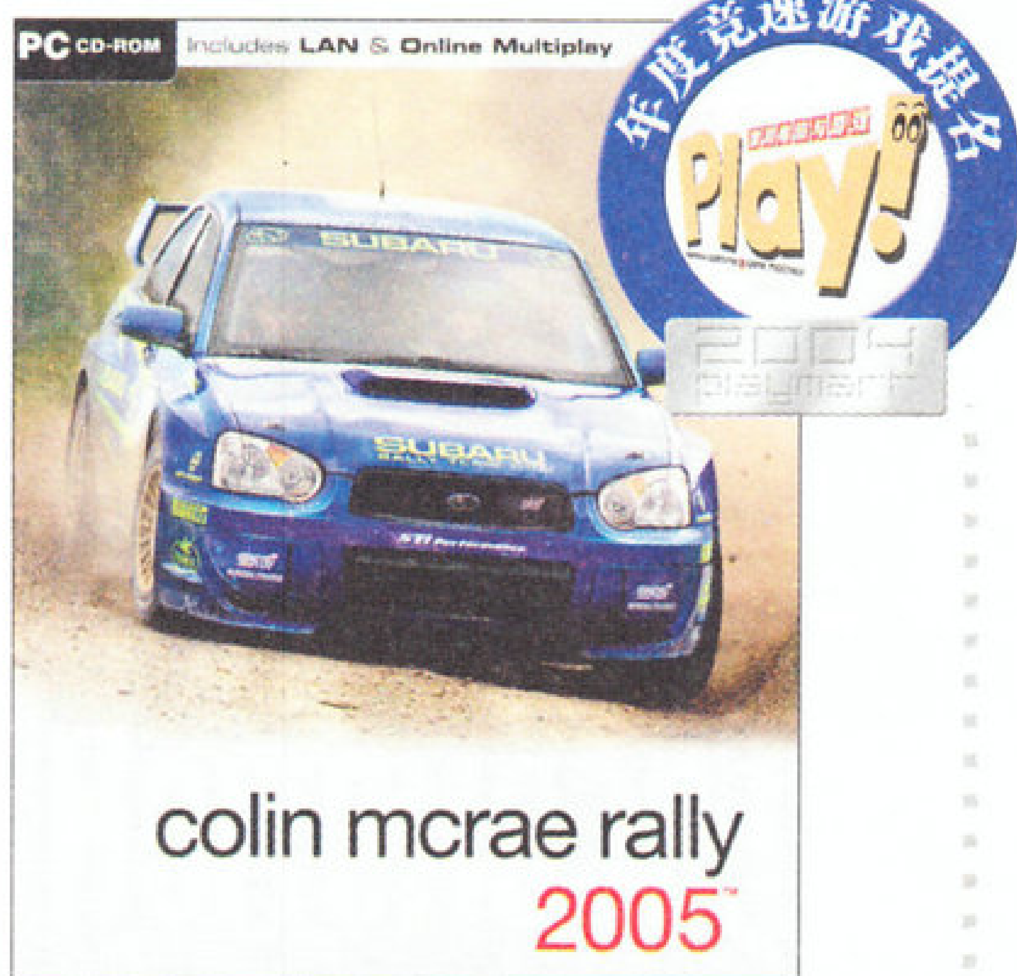
在 Xbox 及 PC 平台上首发，6 个月后在 PS2 上登场，由 Codemasters 旗下最好的 40 多位竞速游戏工程师从 2002 年夏季开始研发的《职业车手 II》，雄心勃勃的想要成为 PC 平台上最庞大的赛车帝国，同时把超越 PS2 上的 GT 赛车系列和 Xbox 上的"世界街头赛车"系列作为自己的目标。为了这一目标，制作公司在游戏中囊括了来自真实世界的 32 个赛场总计 52 条知名赛道，在包括 DTM 房车赛、V8 挑战赛、福特方程式、拉力穿越赛、街头赛车甚至是卡车赛等 15 种赛车模式中带给玩家超过 33 项真实的冠军赛事（不过 TOCA 却不在其中），至于游戏中所能驾驶的 35 辆真实赛车，更是纵横古今、令人目不暇接。



《职业车手 II》更是 PC 游戏中首款提供了 900 度转向方向盘支持的游戏。当 Logitech 于 2003 年底为配合 PS2 上的《GT4 序章》而推出 GT Force Pro 方向盘时，就被熟悉 Logitech 方向盘的 PC 用户发现可以通过 USB 接口将其接入 PC，并可立即获得 Logitech Winman 整合型游戏设备驱动程序的识别与支持。在 2004 年 6 月的 4.40 版驱动支持下，GT Force Pro 方向盘已经可以很好的应用在两个月前发布的 PC 版《职业车手 II》上了。《职业车手 II》的操控模式可以在"模拟"及"专业模拟"中选择，前者适合键盘、手柄和普通方向盘的操控，后者适合专业方向盘来进行更精确的控制，在此操控模式下，可通过说明文档中提供的配置文件修改方式，将 ExtraWideWheelLock=1 设定开启 900 度转向操控模式。

从入门级到专业级的全范围操控设定，再结合游戏中极度强化的损毁效应、转向效应及路面效应，《职业车手 II》不仅将写实型的竞速魅力展现得淋漓尽致，同时也凭借超凡的画面表现能力及最高支持到 EAX Advanced HD 的高规格音效表现能力，将赛场氛围、热烈的追逐及令人热血沸腾的速度感完美的展现出来。大容量的 DVD 介质使游戏得以通过玩家所扮演车手的主视角，通过一段段高品质 3D 影像来演绎角色的赛手生活，因而进一步加强了游戏的娱乐性。而最多支持到 12 人的网络对战，更使其成为赛车同好们最好的虚拟赛场。能将如此众多的迷人魅力完美整合于一身，使我们最终选择《职业车手 II》作为 PLAYMARK2004 年度竞速游戏大赏作品。

当竞速游戏界最受关注的 PS2 版本 GT4 在 12 月 28 日发布时，它所带来的丰富的竞速游戏娱乐点令所有竞速游戏玩家赞叹不已，但其在图像及操控特性上的提升，已经不会让 PC 竞速游戏玩家动容了。2004 年是 PC 竞速游戏又一次长足发展的年份，无论从总的产品数量还是高端产品的品质来看都令人满意。最新的 900 度操控设备虽然没有正式在 PC 平台发布但已获得高品质产品支持，电影化视觉特效已经随着 PC 图像性能全面跨入 DX9 时代而真正出现，且效果大大超越现有家用机平台的水平。除了我们的入围及大赏产品，值得一提的还包括《理查德·伯恩斯拉力》这样的产品，虽然拥有令少数高端玩家认可的拟真性，但缺乏视觉魅力及操控弹性设定，特别是缺乏娱乐点，这大概是其难以受到广泛欢迎的原因吧。2005 年，期待着各知名游戏系列的续作及新作多多打造竞速的娱乐性吧。



柯林·麦克雷拉力赛 2005	
英文名称	Colin McRae Rally 2005
出品公司	Codemasters
国内发行	–
上市日期	2004.09.24

Codemasters 在一年之内为 PC 平台推出了两部 CMR 系列，虽然 CMR04 表现平平，但 CMR05 却令人刮目相看，将其称为有史以来最具可玩性的 PC 拉力游戏也不为过。囊括拉力赛事采用的所有知名车辆，精心提升赛道路面及场景环境的视觉观感，加上全新的引擎罩视角及提升后的尾追视角所带来的流畅速度感，将拉力赛道上的惊险刺激发挥得淋漓尽致。游戏中车辆损伤后的操控性能变化，以及撞击后的树木落叶及眩晕视觉特效更添游戏的真实感。只是面对《职业车手 II》庞大且无懈可击的赛车阵营，CMR05 还是难以望其项背。





极品飞车：地下车会 II	
英文名称	Need for Speed Underground 2
出品公司	EA Games/Electronic Arts
国内发行	美国艺电
上市日期	2004.11.09



首发 PC 版，并在 1 周后全面发行 Xbox、PS2、NGC 版本，《极品飞车：地下车会 II》将城市地下飙车的风潮全面推向各游戏平台，此次更特别邀请了主持人兼封面女郎 Brooke Burke 签约成为《地下车会 II》的形象代言人，并以此安排了赛事剧情，为其注入更多的人性化元素。《地下车会 II》全新的游戏赛事激活模式及开放式赛区赛道为游戏的进行带来了诸多挑战因素，其城市夜景拥有更成熟的视觉特效表现，这是目前为止最炫的竞速游戏了。不过《地下车会 II》纯动作型的车辆操控限制了它夺冠的实力。

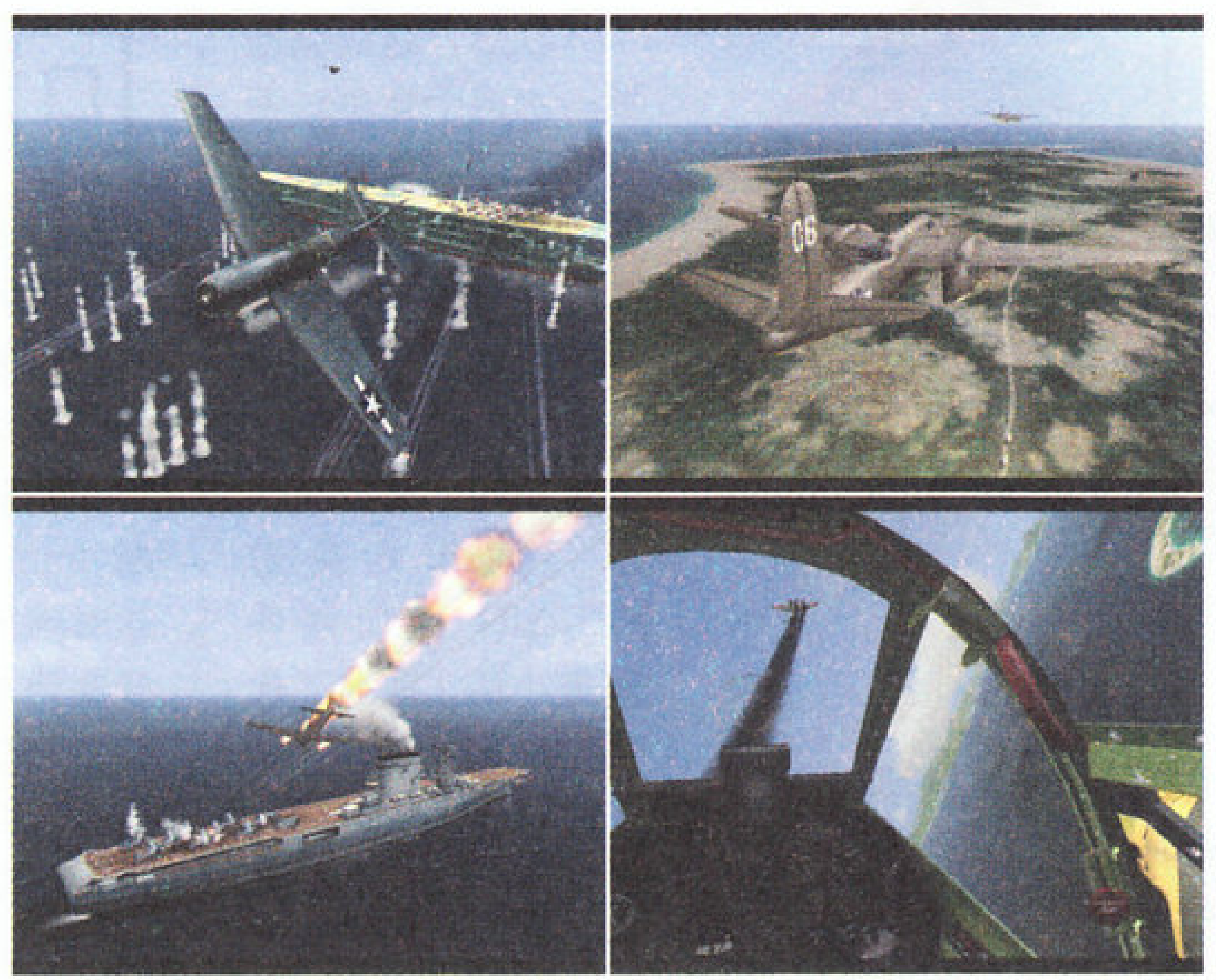


超越拉力	
英文名称	Xpand Rally
出品公司	Techland/Micro Application
国内发行	–
上市日期	2004.10.29

《超越拉力》依靠超凡的色调、高质量的贴图以及物件的摇曳和光影氛围的营造，展现出令人难以置信的视觉震撼力，在回放视频中还加入了大量电影化装饰特效及运镜手段，可以说是 2004 年最具视觉革命性的 PC 游戏。在缺乏真实赛事、赛道和赛车授权的情况下，制作公司着力在赛车物理模型和效应方面做足功课，同时在拉力专家的帮助下精心设定了驾驶操控系统，无论选用动作模式还是模拟模式，都力求表现精确的拉力赛车操控能力。然而面对强手，《超越拉力》还需要在赛事赛制及赛道设计上作更多的功课。



2004年最令人关注的动态，莫过于首届世界范围的模拟飞行大赛——"武汉·中国光谷电子飞行竞技国际邀请赛"（I-CAS）——在中国武汉举办，武汉市政府领导、著名的志愿军空军战斗英雄韩德彩将军、国际航联常务副主席迪·奥里恩斯先生和比赛软件IL-2FB的总设计师Oleg Maddox先生亲自出席，来自世界各国的预赛优胜队伍齐聚一堂，展现了模拟飞行竞技的魅力，并为其发展作了一次重要的公关活动。2004年最大的遗憾，仍是模拟游戏的类型单调的集中在飞行上，同时缺乏富有普遍轰动效应的娱乐性模拟游戏来拓展这一类型的影响力。从另一个方面来说，原本期待在2004年推出的《猎杀潜航Ⅲ》也推延到了2005年3月，这真是令人望穿秋水啊。希望在2005年中《猎杀潜航Ⅲ》能凭借其出色的表现促使模拟游戏类型回归多样化。



最初发布《太平洋飞将》开发计划时，最令人激动的莫过于可以在航空母舰上起降并在战斗中与这些新一代的海上霸主共处！今天展现在电脑画面中的那些著名而巨大的航母，其建模精度和历史考证一点也不比战机来得差，连海战游戏和军事迷们都要流口水了！凭借最新的图像引擎，游戏中也首次展现出大面积的动态海洋水面效果。

得益于IL2系列一流的游戏引擎，以及全球众多的开发者投入到创作之中，在并不长的时间内将海量的历史资料变成了可以细细品位的数字战机模型。游戏中包括二战太平洋战场上出现的美国、英国、澳大利亚及日本的作战飞机，战机的外型结构、活动部件、座舱仪表，甚至机枪手位、投弹手位都严格根据真实数据和图片复原，即使只是看看都是一种享受！当然，飞行迷们是不会光看的，他们会对照手头的资料和文献，搞清楚每一个仪表和控制开关的作用，启动引擎，推满油门，在蓝色的海湾上空遨游一翻，仔细体会各种战机飞行品质的不同和机动能力的差别。值得一提的是，《太平洋飞将》中新增的战机，提供了座舱盖开启、折叠舰载机机翼、收放着舰钩、飞行员起身观察等全新的功能。

显然，IL2系列发展到太平洋时代，俨然已成为二战航空史的战机大全，如果是采用FB+AEP+PF一共5张光盘的整合安装，那么你可以拥有250架以上精确建立的飞机模型，其中180余架是拥有精致座舱的可驾驶战机！精确的战机损毁设定，以及单人作战中灵巧的人工智能表现，更使其拥有超凡的真实飞行感受，而强大的多人网络对战功能也使其拥有更具深度的游戏乐趣。前所未有的海空战场使《太平洋飞将》成为本年度最值得推荐的模拟游戏。

年度最佳模拟游戏

太平洋飞将

英文名称	Pacific Fighters
出品公司	1C: Maddox Games/Ubi Soft
国内发行	育碧软件
上市日期	2004.10.26

年度模拟游戏提名

体验飞行Ⅷ

英文名称	X-Plane 8
出品公司	Laminar Research/Xicat
国内发行	–
上市日期	2004.12.10

同时适用于Macintosh、Windows及Linux三大主流个人电脑平台/操作系统，来自卫星数据所建造的全球场景及最新的全美国高清晰场景是其最大的亮点，甚至于这部飞行模拟软件的作者还利用了NASA所公开的火星及月球的数据，为玩家提供了驾驶航天飞机的机会。拥有个人电脑上最真实的飞行模组，囊括单引擎、多引擎、直升机、垂直起降机等等，提供超过18000个真实机场以及航空母舰的起降。如果有人试图征服整个天空，《体验飞行Ⅷ》也许是最适合这样的飞行狂人的选择。

年度模拟游戏提名

战争之翼

英文名称	Wings of War
出品公司	Silver Wish/Gathering/Take 2
国内发行	–
上市日期	2004.7.30

《战争之翼》的PC版与Xbox版同步推出，多少意味着它将是一个偏重动作性和娱乐性的空战游戏。没错，《战争之翼》以第一次世界大战的双翼甚至三翼机为对象，以高速的空战节奏、高密度的作战行动，加上轰炸桥梁、扫射车队、拍照侦察或担任轰炸机防卫机枪手等多种类型的作战任务，结合如同老式飞机结构一样简单的空战操控，令人轻松领略人类最初空战的骑士风范。其庞大的战场和富有视觉冲击力的地面景观是其重要特色，这是一个适合入门级模拟游戏玩家的空战之旅。

年度模拟游戏提名

IL-2精英扩展包

英文名称	IL-2 FB: Aces Expansion Pack
出品公司	1C: Maddox Games/Ubi Soft
国内发行	–
上市日期	2004.3.4

在IL-2成功的空战原型基础上，已经有第三方开发的扩展任务包，但《IL-2精英扩展包》作为由原制作者发布的内容拓展包，则带来了令人瞩目的新内容——大批从未曝光过的历史上极度机密的战机，诸如德军双引擎单座战斗机、子母搭载机、大型引导炸弹等等，使得AEP为二战战场带来了异样的魅力，一些新的战场地图也进一步丰富了游戏内容。无论对于IL-2的资深玩家还是初次接触模拟飞行的菜鸟，这都是一个值得一试的选择。







PCI EXPRESS™ ATI NVIDIA.

PCI Express 接口显卡	
英文名称	PCI Express Graphic Adapter
出品公司	ATI、Nvidia
国内发行	各显卡厂商
上市日期	2004.6

我想，这应该是第一次两个竞争对手携手获奖。虽然早在2001年春季的IDF大会上Intel就宣布将开发第三代输入输出技术（3GIO）以取代现有的PCI总线技术，同年8月份PCI-SIG（PCI特殊兴趣小组）批准了代号为Arapahoe的3GIO标准，而2002年4月PCI-SIG和Arapahoe工作组正式将其命名为PCI Exresss，并于同年7月23日正式发布了PCI Express 1.0版规范。但真正让PC显卡接口或者说显卡带宽出现自AGP发布后第一次变革付诸实施的，确是在2004年6月由ATI和Nvidia这对老对手共同带来的PCI-E接口显卡！纵然技术革命总会伴随着苛刻的质疑甚至是讨伐，但正因如此，才令顶住压力让技术付诸实现的ATI与Nvidia的创新精神更显可贵。

在这里，请大家忘记所谓“原生”和“桥接”之争，也不要过于在意第一代PCI-E显卡究竟带来了多大的性能提升，暂且让这两位在PC消费显卡界比拼多年的老对手暂时“握手言和”，共同享受片刻的安慰。因为，2005年还需要他们的竞争，才能带给消费者更多的惊喜和收获！

回顾2004年的PC硬件市场，有太多值得我们记住的产品、技术和事件：AMD终于分别将速龙64（Athlon 64）和闪龙（Sempron）清晰的定位到了高低端，从此AMD用户无需再在众多命名和型号前无所适从；Intel的0.09微米工艺Prescott处理器也是在性能和热量上获得“双丰收”；纵然麻烦不断，Intel的LGA775接口和915G芯片组这对难兄难弟最终依旧顶住压力上市；不管实用与否，也不顾消费者是否承受得起，将3Dfx的无限创意学了个通透的Nvidia，还是凭借自己的SLI“怪物”在看点和效应上赚了个盆钵皆满；Wi-Fi的寻求和解，使WAPI终于第一次作为国人手中的技术筹码让老外们看得干瞪眼；而Intel放弃4Ghz处理器计划转而开发效能至上的多核心产品，不但令处理器界的“真理”摩尔定律可能失效，更重要的意义是整个业界、舆论和受众终于可以就此冷静下来思考盲目的频率提升是否是处理器技术发展的唯一途径。

此外，Nvidia的TurboCache和MXM、ATI的HyperMemory、DDR2内存等等，整个2004，太多东西需要我们记住。当然，能够入围和获奖的，只有那些和游戏玩家息息相关的产品。





Saitek X52 飞行摇杆	
英文名称	Saitek X52
出品公司	Saitek
国内发行	瑞德电子
上市日期	2004.9

Saitek X52所具备的多个业界第一，让其绝对够格在PC飞行游戏摇杆历史上写下重重的一笔：采用革命性的磁感应非接触式X/Y轴向测定和精确回中结构，加上恒定弹力设定，使X52的操控在PC飞行游戏摇杆中具有空前的顺滑感；加上以往任何PC游戏控制器所不具备的，位于X52油门控制器上的多功能显示器（MFD），X52可谓集众多创新技术于一身。加上X52多达近40个可自定义的功能按键、模拟杆、可分阶调色的LED灯、可调阻尼的油门等等多项先进设计，若不是考虑到飞行模拟游戏受众实在较少，X52甚至可以问鼎年度最佳。







华硕 GameFace Live 显卡技术	
英文名称	ASUS GameFace Live
出品公司	ASUS
国内发行	ASUS
上市日期	2004.2



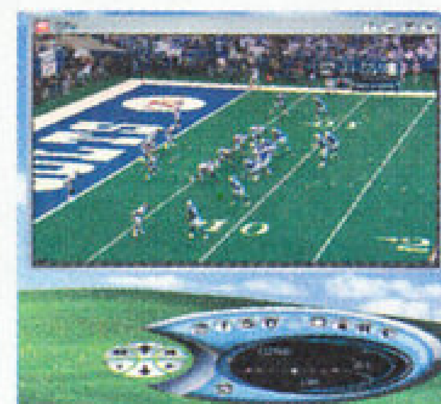
GameFace Live是华硕显卡独创的功能，它允许玩家在游戏进行中以快捷键开启任意大小、透明度及位置的实时窗口，通过此功能用户将可边玩游戏边看电视，或与其它玩家透过网络进行视频聊天。网络时代从不缺乏视频会议软件，几乎每家摄像头厂商都会有自己的产品，甚至连Windows操作系统都内建一套NetMeeting，但GameFace Live真正第一次做到了能够在游戏中使用！用户只需搭配华硕的任意显卡及任意品牌摄像头，即可在游戏中“面对面决斗”。GameFace Live第一次让联网游戏和网络视频联系到一起，给玩家带来了另一种乐趣。





ATI HDTV Wonder 数字电视接收卡	
英文名称	ATI HDTV Wonder
出品公司	ATI
国内发行	-
上市日期	2004.8

ATI HDTV Wonder作为PCI子卡与9600Pro以上级别的DX9显卡配合，将数字电视的享受首次带入PC平台。借助其强悍的NXT2004数字调谐器（这颗芯片也被用于索尼和三星的数字电视产品中），PC多媒体收视能力终于被拓展到HDTV的世界。通过数字电视天线接头和附带的数字电视天线，可免费接收数字电视广播图像信号及Dolby数字音频信号（北美地区已经有大量免费数字电视广播，中国已经开始有线数字电视试播），并可随时暂停、保存、回放高画质HDTV视频节目，当然它也带有模拟电视有线/天线接头和S端子/复合端子视频输入功能。遗憾的是它尚未提供色差输入支持，否则将有希望成为一统新世代游戏平台的枢纽。



2004 年可谓是数码产品高歌猛进的一年，回顾这一年里诞生的数码产品，你会突然发现，PDA 和手机的处理器频率已经接近 2 年前的电脑（Intel xScale 624MHz）；消费级数码单镜头反射相机已经跌破 6000 元（Nikon D70，Canon 300D），真正成为普通消费者可以考虑的产品；手机也开始用上 300 万像素带 3 倍光学变焦的 CCD 镜头（Samsung M339），让你分不清它和数码相机有什么不同；MD 随身自诞生 12 年以来，第一次将容量扩展到了 1GB，同时音质上也能够和 CD 叫板（Sony Hi-MD）；MP3 突然有了另一种用途，许多 DIYer 把它们动辄数 GB 的闪存卡取出，作为数码相机的廉价存储解决方案（Creative MuVo2 FM 5GB）；游戏机也终于能够堂而皇之的出现在中国商场的柜台里了（iQue SP，PS2），等等等等，不胜枚举。

数码产品，就这样悄然在 2004 年走入普通消费者的生活，我们也越来越离不开这些充满创意的科技新玩意了。



对角线长达 10.92cm 的 480×272 像素分辨率 16:9 液晶屏幕，记忆棒接口和 USB 2.0 接口，内置 Wi-Fi 无线连接 / 上网，支持 MP3、MPEG、UMD 光盘等多种格式多媒体播放；高运算能力的 RISC 处理器（333MHz），带 Shaders 的独立显示运算单元，堪比 PS2 的游戏机能。所有这些加在一起，你还能说 PSP 仅仅是一部掌上游戏机么？通过 UMD 光盘或大容量记忆棒，除了笑傲掌上游戏的画面、音效、高清晰电影和高质量音频，PSP 甚至还能做为 Sony 数码相机 / 摄像机的读卡器！而高质的锂电池让 PSP 即使是在打开颇为耗电的 Wi-Fi 无线联机游戏时，也能工作数小时以上。

也许会有人用“全面发展就是全面平庸”之词来质疑，但谁能预测未来不会是多媒体数字娱乐终端的天下?! 就如同多年前 PC 诞生之时，没有人会想到它今天的超多应用。对于这种有可能给我们带来新的享受生活方式的产品甚至是理念，还是多一些呵护的好！





PSP	
英文名称	PlayStation Portable
出品公司	Sony
国内发行	–
上市日期	2004.12







NDS	
英文名称	Nintendo Double Screen
出品公司	Nintendo
国内发行	–
上市日期	2004.12



NDS 继承了前代产品 GBA SP 出色的电池续航能力、易携带（和 PSP 相比）和任天堂游戏机一向具备的丰富游戏性等诸多优点，并革命性的加入触摸屏游戏方式，令任天堂所倡导的“纯粹游戏快乐”理念更上一层楼。同时，向下兼容 GBA 游戏也让 NDS 讨得了无数掌机爱好者的欢心。

当然，同 PSP 相比，NDS 最终还只是一个掌上游戏机，机能也较前者差不少，同时首批游戏就和触摸屏出现兼容性 bug、触摸屏在不支持此种控制模式的游戏中成为鸡肋、做工略显粗糙等小毛病，加上和满怀“绝世武功”的对手 PSP 同期上市，也成为它与年度大奖无缘的主要原因。

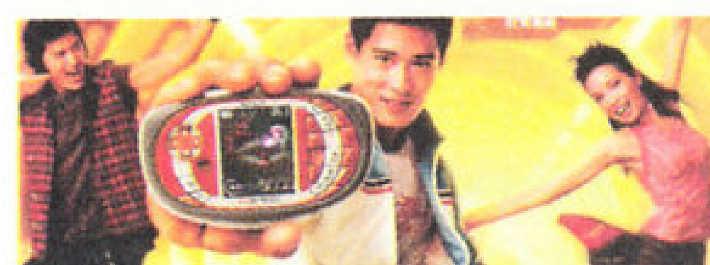




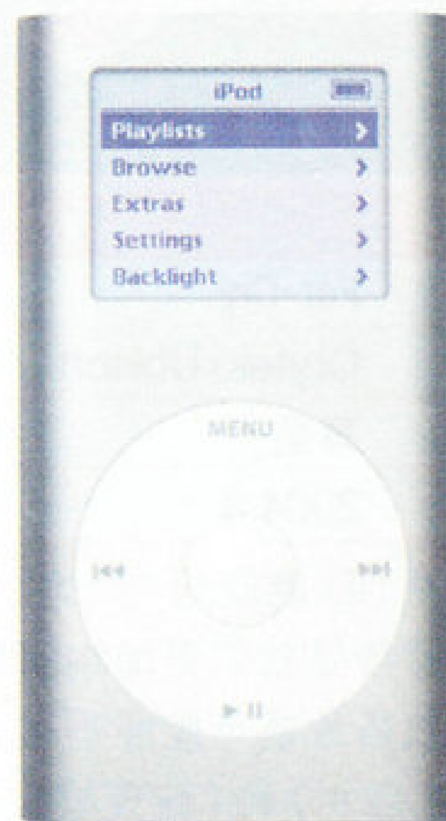
N-Gage QD	
英文名称	Nokia N-Gage QD
出品公司	Nokia
国内发行	Nokia
上市日期	2004.5

倘若诺基亚没有及时将 N-Gage QD 从前代产品 N-Gage 的错误游戏机定位（Game Deck）转到游戏手机（Game Phone）上的话，性能上略有缩水的 N-Gage QD 可能会落得个和老大哥一样的叫好不叫座的局面。当然，诺基亚在 N-Gage QD 上进行的颇具实际意义的扩大电池容量、增加 MMC 卡热拔插功能、取消不大受欢迎的侧边通话方式等改革，也是它相比 N-Gage 更受欢迎的主要原因。

不过，N-Gage QD 并未做任何革命性的改进，反而是在内置 MP3 播放功能、立体声输出、FM 收音机等方面的缩水，也让它无法成为 N-Gage 的“次世代”。也许，N-Gage 2 能够获得某年的大奖吧。







iPod Mini	
英文名称	iPod Mini
出品公司	Apple
国内发行	Apple
上市日期	2004.2

可能你实在无法理解为什么一个 MP3 随身听的容量缩小，却在市场上获得了更大的成功，但这确实在苹果的 iPod Mini 身上发生了。从 iPod 的 20/15GB 缩小到 iPod Mini 的 4GB，性价比不升反降，销量和定购却在全球市场超过了苹果自己的产能，这只能说明一点，iPod 容量太大了 ^^

iPod Mini 新增加了可更换的彩壳，体积略有缩小，电池性能小幅提升，也算是它比前辈更受欢迎的原因吧。而产品线的极度丰富却风格统一（带彩屏的 iPod Photo，各种限量版 iPod 以及即将推出的采用闪存的新型号 iPod Shuffle），将让 iPod 这个挽救苹果公司的神奇小盒子一直风靡下去，说不定哪天能玩游戏、能拍照甚至是能打电话呢！



单机游戏技术奖项



最佳图像引擎：毁灭战士III

英文名称	Doom 3
出品公司	id Software/Activision
国内发行	索奥尔
上市日期	2004.08

历时数年，约翰·卡马克坚持要展示给世人的DOOM3引擎，终于在历经数次跳票后，在2004年末来到我们面前。也许游戏本身并没有让累积多年期望的玩家得到慰藉，但它更重要的意义在于，从此3D游戏将进入一个图形引擎十分严谨的全新时代，玩家从此不必再面对可能撕裂、出错的3D画面了。



最高人气：仙剑奇侠传III外传：问情篇

英文名称	–
出品公司	上海软星
国内发行	寰宇之星
上市日期	2004.10

三代的崛起，使得仙剑家族重新获得了玩家们的热爱，所以，自从这款资料片第一次发布消息之日起，大家对于它的期待度便是有增无减。暑假一次大跳票，更是让大家爱上添恨，望眼欲穿！而且，它也是今年《家游》报道力度最大的一款作品。由它拿到最高人气奖，当之无愧。



最佳游戏操控：职业车手II

英文名称	TOCA Race Driver 2
出品公司	Codemasters
国内发行	–
上市日期	2004.04.19

何种操控方式才能最大限度的将游戏主题所包含的魅力与玩者亲密接触？《职业车手II》庞大的内容架构，正是通过适合入门玩者学习和体会的“模拟”方式，以及适合精英赛手挑战竞速实感的“专业模拟”，得到了淋漓尽致的释放，同时它也是PC上惟一能够感受革命性的900度转向操控设备的游戏。



最佳画面效果：孤岛惊魂

英文名称	Far Cry
出品公司	Crytek/Ubisoft
国内发行	育碧
上市日期	2004.3

仔细观察3D游戏的“产地”，会发现往往欧洲的制作人能够带给我们更加绚丽的游戏画面，尽管他们的程序执行效率可能会不高。当所有玩家都在谈论着《半条命II》和《毁灭战士III》究竟谁更漂亮时，却突然被Crytek这个德国公司带来的《孤岛惊魂》中叹为观止的热带海岛风景彻底征服了。



最佳游戏剧本：轩辕剑IV外传：苍之涛

英文名称	–
出品公司	大宇资讯
国内发行	寰宇之星
上市日期	2004.02

与其说《苍之涛》是一款游戏，不如说它是一本值得去品味其中真意的小说，也许，游戏这种过于娱乐化的表现形式会让剧本的表现力打些折扣，但是，只要你用心去理解《苍之涛》中那些人们的所思所想，用他们的，而不是一个游戏者的眼光去体会这个故事，那你就会感到真正的震撼。



最佳反盗版技术：士兵们：二战英雄

英文名称	Soldiers: Heroes of World War II
出品公司	Codemasters
国内发行	–
上市日期	2004.06

本来该由加密工具StarForce来领取这个奖项，但由于这是一次游戏评奖，所以我们就让被StarForce保护的所有游戏中，最优秀的一款——《士兵们：二战英雄》来替它举起奖杯。正是因为游戏的优秀，才使StarForce的威力更加凸现，也让全球渴望攻破它的破解专家们更加吐血，而正版玩家们终于获得了先睹为快的权利。



最佳音乐音效：极品飞车：地下车会II

英文名称	Need For Speed Underground 2
出品公司	EA Games/Electronic Arts
国内发行	美国艺电
上市日期	2004.11

作为一个表现地下街头改装赛车文化的游戏，“地下车会II”当然会如同电影《速度与激情》一样充满了节奏刺激的黑人摇滚乐，由目前红透欧美的黑人说唱乐手Snoopy Dogg等人组成的“超白金”音乐制作团队，在游戏表现“速度”的同时让玩家真正感受到了“激情”！



最佳文化内涵：太阁立志传V

英文名称	Taikou-Risshiden 5
出品公司	光荣
国内发行	–
上市日期	2004.02

让一款日本游戏获此殊荣，真是非我等所愿，但是日本人把自己的文化精美的包装一番，端到其他民族的玩家面前，还能让人家高高兴兴的吃下去，这种能耐的确值得我们学习。所以，让日本游戏获得这个奖项，也算是对民族游戏业的一个激励，希望在中国游戏公司的眼中，不仅仅只有纳斯达克。



最佳游戏创意：邪恶天才

英文名称	Half-Life 2
出品公司	Valve Software/VU Games
国内发行	奥美电子
上市日期	2004.11

能够创造出《邪恶天才》这样一个极具创意的游戏的制作人，一定是一个童心未泯的真正玩家！游戏中，尽管我们是邪恶的，是要与全世界作对的，但却都是以诸如盗取艾菲尔铁塔等充满孩子气的调皮方式。我想，任何人都是没有办法对调皮的孩子动怒的，这就是游戏的高明之处。

网络游戏技术奖项



最佳创意奖:《航海世纪 》

英文名称	-
出品公司	蜗牛电子
国内发行	游戏蜗牛
上市日期	2004.12

航海题材的网络游戏,这还是第一个,而且是世界第一。这款国人开发的3D航海游戏处处展现着写实主义风格,沿海城市的风俗和土特产品都不同,玩家在一路观光游览中,还可以发展贸易、海运或是进行内陆探险,海上时常出现天气变化,也经常有海盗周游,而玩家想当海上警察或是当海盗,完全凭个人喜好。游戏设计上的独特用心,使它无愧获此大奖。



最佳画面表现奖:《天堂 II》

英文名称	Lineage 2
出品公司	NCsoft
国内发行	新浪乐谷
上市日期	2004.8

作为2004年最热门的网游,它的成功有一大半归功于唯美的画面。没有人不爱那蓝天白云、小桥流水、星空月影,没有人不为那美丽又充满神秘个性的角色着迷,在这世界里无论清晨、正午、夜晚、黄昏,玩家都能够体会到真实世界的变化万千。可以说2004年度所有号称画面精美的网游,都无法达到《天堂 II》的境界,这不仅仅是游戏,也是艺术。



最佳操控:墨香

英文名称	Dark Story online
出品公司	eSofnet
国内发行	腾武数码科技
上市日期	2004.10

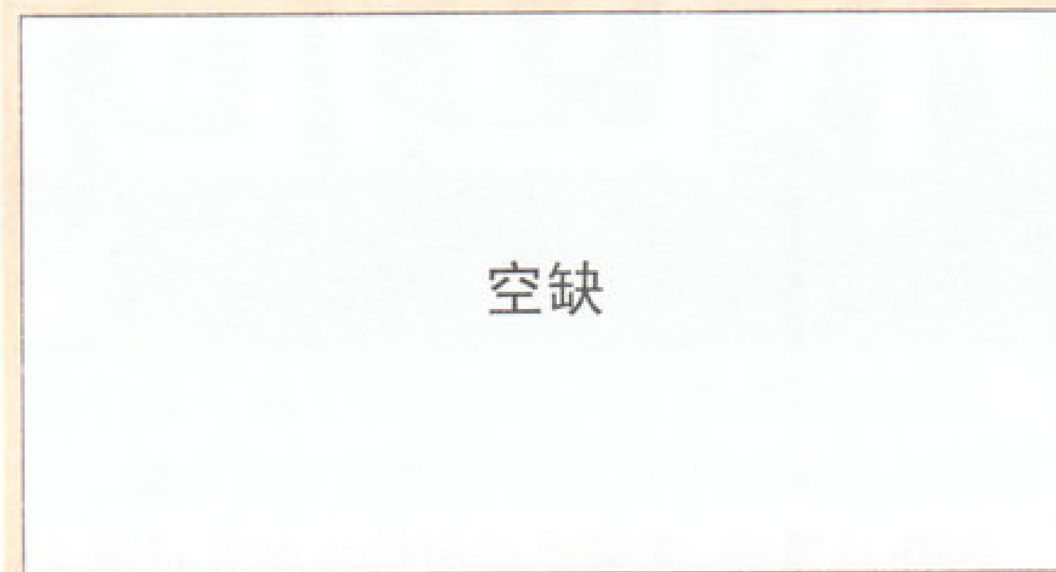
《墨香》的武侠味十足,所以它很强调武功。游戏中玩家每习得一样武功都要先通过演武场的试炼,难度或大或小,但这并不意味着游戏操控很复杂。相反,它是尽量做到人性化的设计,武功招式虽多,但都可以用快捷键来调用。将复杂的武学融化在几个简单的操作键上,这不能不说是游戏最善解人意之处,也是体现流水行云般的武侠世界的最佳方式。



最佳引擎奖:《星际 Onlien》

英文名称	Planetside
出品公司	SOE
国内发行	坤迈
上市日期	2004.12

作为一款多人连网的MMOFPS游戏,游戏引擎及网络连接的流畅度是放在首位的,而从游戏内测和公测的情况看,从未出现卡机现象,即使交战双方人数众多,火力集中,也一样可以流畅游戏。另外此游戏的配制要求并不高,而画面效果却非常好,给人舒服过瘾的感觉,可以算是目前MMOFPS游戏中品质最好的一款了。



最佳音乐音效奖

英文名称	-
出品公司	-
国内发行	-
上市日期	-

自从《天堂》由著名音乐人制作的配乐被无数玩家追捧,网游制作者们开始重视起音乐音效在游戏中的表现来。不过真的经典又岂能被简单超越?原本这个奖想颁给《天堂 II》,因为相对于其他网游来说,它细致入微的音效表现着实令人倾倒。白天听鸟语,夜晚闻虫鸣,无论你是否静心在听,你都可以感受到这个世界的存在。但遗憾的是,《天堂 II》的配乐大不如前,有时起得突兀有时听着闹心,所以,这个奖项只好空着。



最佳客服:《传奇 3G》

英文名称	Legend of mir 3G
出品公司	Wernade
国内发行	光通
上市日期	2004.03

2004年关于网游客服质量、GM素质及游戏服务条款等一系列问题,引起了玩家及社会的普遍关注。游戏产业的核心向服务靠拢。于是有公司大胆的将自己公司的服务工作给玩家来了个大曝光,这就是光通。奖颁给他们,一是肯定二是鼓励。其实,只要能真正急玩家所急,忧玩家所忧,真正解决玩家问题,让沟通无障碍,就是玩家心目中最好的客服。



最旺人气奖:《封神榜》

英文名称	-
出品公司	烈火工作室
国内发行	金山软件
上市日期	2004.12

说到网络游戏的人气,可以有两种,一个是长期积攒的,一个是短期爆发的。如果论长期效应,那我们可以从2000年算起,但这不实际。所以从短期爆发的人气指数来看,《封神榜》公测不到一个月便取得了14W人同时在线的成绩,它的人气着实够旺。



最佳剧本:《互动武侠》

英文名称	-
出品公司	智冠电子
国内发行	智冠电子
上市日期	2004.03

尽管这款游戏目前还难以定位,既象网络游戏又象单机游戏,毕竟通过网络下载章回式小说剧情任务的游戏,这是首款。游戏目前发布了三章,每章都有不同的剧情发展,丰富的故事情节使玩家不但参与到游戏中,更有如在看一部武侠片的感觉,角色扮演的精髓被其发挥得淋漓尽致。



海外先锋奖:征服

英文名称	Conquer
出品公司	天晴数码
国内发行	网龙(福州)
上市日期	2004.9

《征服》是款武侠类网络游戏,具有多种平衡的系统,装备、职业、帮派和社区系统都极具中国特色。2004年1月《征服》英文版在美国正式运营,据悉目前英文版在线人数已突破2万。可以说这是第一次国产游戏走出国门,我们当然有理由为这个第一特别颁发一个单项奖。



蝴蝶飞不过沧海

文/风起

也许,这只是一个故事。在时间这条遗忘一切的河流里它最终将沉淀。人们每天都在遗忘，就如同网络上那些往来的ID,你和那些陌生的人一起快乐一起伤悲，你不需要知道他们的过去,你也不在乎着他们的未来。

真有未来吗?

你笑笑,点下“重新开始”。

“你为什么抢我的怪物！为什么！为什么！”你慢慢走上前去“呼呼”几个技能攻击把他轰倒在地上,屏幕一暗,你被传送到监狱。

你手一抬,咖啡被打翻。褐色的液体在桌上四处蔓延。

也许他连死的时候也不知道你干嘛要杀他。很多时候,你总觉得你在故意忘记一些规则。因为规则都是拿来违反的,你忘记这是谁说过的话。

你只是在游戏。游戏应该是不需要什么规则的。

你不想去解释。

鹬鸟洁白的羽毛从天空飘落,你那绚丽的魔法只是惊飞了它。你看着飘落的羽毛,面无表情。

你因杀害玩家名字变成了血红,追杀的猎手越来越多。

你奔跑着,享受被追逐的快乐。

你停下来，因为那是地图的最边远的地方,无路可退。你看着人群在逼近,每个人面无表情。

你的手紧了紧放在键盘上……最后还是改变了主意。

你拿起纸乱擦了下那些离开了杯子就开始显得污浊不堪的咖啡,然后烦躁的离开电脑。

窗外是黑的,你似乎已经很久没有在阳光下看见这座城市,你推开那生锈的的铝合金玻璃,假装听不到身后那些因为魔法攻击传来的哀号。风象刀子一样无声划过,寒冷传递的疼痛清晰起来,香烟闪烁的红光向黑夜暗示着你的存在,你摇了摇头,手一弹,让那微弱的明灭消失在你的视线。

一团绿色毒雾在身边,屏幕上的小人倒在地上，有人在旁欢呼着,“爆个红名掉这样多,发财了啊！”

你冷冷的看着他欣喜的检起你掉落的盔甲。冷冷的按下“重新开始”。

游戏是个奇怪的东西。当网络与游戏结合以后，就变成一个让人更无法去解释的事物。是因为游戏本身就是奇怪的，还是因为……

你苍白的脸庞与失神的瞳孔让人突然觉得,深究其实也是一种罪过。

“存在的就是合理的。”你说这话的时候,表情阴郁。

“羽,你为什么要这样?”

“我怎么了?”

“你自己清楚！”

“你到底想说什么?”

“羽,你别这样狠,对自己好一点好吗。”

“我喜欢这样。”

“……滚你妈的！”

你放下听筒，艾儿的哭声清晰而遥远,原来美丽的女孩也会骂粗口的。你又在电脑面前沉睡过去。圣经里的天使会骂粗口吗?你不知道,也许只是遇上了你吧,是你让天使堕落还是本来就没有天使?

艾儿……

艾儿……

你的头又开始分外的痛起来。

你看着公会新人兴奋莫名的脸,“去杀人吗?”

进入敌国，他在几次拙劣的操作后被几个法师秒杀,你隐身后,将法师狙杀在愕然之间,装备散落一地。尸体上浮现各种咒骂。你静静的站在商店门口的树下,把束缚握在手上,你在等待,那个门里总会走出一个人,他会被你的法术定在原地，然后你可以用你的刀锋肆意游走在那惊恐的躯体之上。那一刻,你是决定生死的上帝,你快意于这种感受。所以,当你的眼睛微微眯起的时候,你忽略了那从天而降的网,当你看到那些狞笑着的脸庞时,你放弃了挣扎,他们在大声的谈笑着,谈笑着你在网下的徒劳。

你看着网，感觉自己是条掉进陷阱的鱼。一条垂死的鱼。

你打开门,艾儿红着眼睛站在门边。你坐回电脑旁,继续看着屏幕,艾儿开始轻轻的哭起来。你在重生地复活,手上刚精炼好的武器已经消失无踪,艾儿的声音越来越大,你冷冷的说滚出去哭,烦不烦！

屋子里面安静了一会，艾儿哽咽着说道:“我想知道为什么?”

“不为什么。”



"那你为什么要这样！"

"我一直就这样。"

"不是、不是、不是！你原来不是这样的！"

原来……

原来我该是什么样？

你把艾儿推到门外，一脚把门踢关。

艾儿拼命的拍着门。

"羽，我知道你还在想着琳，琳已经没了！没了啊！，你想一辈子躲在你的狗窝里，你个懦夫，你个蠢蛋，你一辈子都别出来吧，你是个混蛋！大混蛋！"

你抓起杯子砸向房门，世界重新安静下来。

音箱里面那些反复不断的背景音乐提醒着你那个熟悉的地方，一个两手空空的人站在一尊巨大的神像之下。

有人说过，你的背影象一个孤单的叹号。

你笑笑，"扯淡，那只是个游戏知道不。"

"知道不！"

你的咆哮换来死一般的沉默。

这越来越象在说一个故事。

就象现在我看见的窗外阳光明媚绿草如茵，有人怀疑过那些只是一些0和1组成的图案吗，有人想像过自己实际上只是在一片冰冷的数据海洋里面陶醉吗？

网络带来越来越多的体验。你感动着——激动着——悸动着。

你以蝴蝶为名在那个虚拟的世界成立了一个工会，那个工会被你发展壮大到几百个人。你说你要让蝴蝶的名字传到世界上最远的地方，微笑在你嘴角绽放。

如夏季的花朵。

你静静地在风之国度的天空上飞翔着，白天人很多，你就在半夜上线，这样你就可以静静的一个人飞，累了就用隐藏术把自己隐了，躲到云端，看着鹬鸟在身边宁静的飞翔。NPC都是没有生命的，你曾经跟着一只鹬鸟飞了很久，你突然想知道，它知道自己是要去哪吗？你每一次都认认真真的去跟，但最后总是跟丢了，鼠标在屏幕上无意义的晃动时，你感到茫然。

艾儿决定离开了，她走的那天，给你打来电话，说着说着她又开始哭泣，那是一种绝望的哭泣，无可挽回的哭泣，她还在努力，在她的喃喃中你明白，哪怕你已经快听不清楚她说的话。

但你知道，你一直都知道。你没有说话，你不知道该说什么，长久的沉默后，电话挂断了，有一种悲痛终于排山倒海般的蔓延开来，你在开着暖气的房间里体会那种深入骨髓的寒冷。

你不喜欢喝酒，但你醉了，你不喜欢喝醉了的虚幻，但你已经快分不清楚现实与梦境的差别。

也许，只是你不想而已。

琳离开你的时候，你就知道自己已经碎了。

你的心碎了

你的梦碎了

你的眼睛碎了



你的身体碎了

你碎了

空气碎了

黑暗碎了

快乐碎了

哀伤碎了

未来

一切

全都碎了

你开始用支离破碎来形容天空，你开始用行尸走肉来嘲笑自己，你茫然的行走在城市的一条条街道，一切都与你无关，你旁观着生命如一个哲人。可你不是哲人。

一条死鱼，你想起了那张让你无法挣扎的网。宿命就象那张无从选择的网。你拒绝再想。你没心没肺的和在午夜疯狂的节奏中呻吟堕落，你只想有一种节奏能不停地敲打，不管那种撞击让你感觉多么的疼痛。因为，疼痛对你来说，已经习以为常。

你不该看见在领舞台上象个精灵一样舞动的艾儿，那一刹那，你误以为她就是琳，雪白的衣裙在荧光下裙摆飞扬。

你象一只扑向光芒的飞蛾。你忘了，真的忘了，你是一只有毒的飞蛾。

你指挥着千军万马在敌阵中驰骋，你举起泛着寒光的战斧浴血冲杀，汗水流过你年轻的胸膛。一颗跳动得那样剧烈的心在命运的巨轮中左冲右撞。

网络确实是个奇妙的世界。

你主持着风之国度一个盛大的婚礼，熙熙攘攘的人群挤满了你的屏幕。你飞速的打着字安排着一切，你看着屏幕上不断滚动着的祝福，视线开始模糊。你忘记了事先预备好的誓词，只是呆呆站在两位不知所措的新人面前。

"会长你掉线了吗？"

"会长你掉线了吗？"

"会长？"

"会长……"

你想忘记一个人，你说用100年来忘记好吗？如果100年不够，200年，300年呢？艾儿抱着你的头说好好好。你说不好，你忘不了。艾儿就哭了。

艾儿不是琳。她有着和琳一样苍白的面容和明亮的眼睛，她象琳一样淡淡的笑着，她刚洗过的黑发能在明媚的阳光中象琳一样划出彩虹般的光芒。她们都是落入凡间的精灵。但她，不是琳……

琳轻轻的笑着。那笑声，是艾儿永远触摸不到的暗夜。你知道，你再没有机会告诉她们这些。不管是她，还是她。

你躲入网络，你再没出来。

你手握紫色的长剑身披金色的盔甲站在地狱魔塔的最深处睁着血红的眼睛砍杀所有靠近的生物，没有停息的杀戮，鲜血，让你忘记时间，忘记空间，忘记你所有应该忘记的一切。

蝴蝶只想到沧海的对面。传说中，那里是天堂。

头越来越疼痛了。药物已经控制不住你越来越脆弱的生命。你经常在醒来时发现自己倒在冰凉的地板上，身边总是有许多不知名的呕吐物。

那次突如其来的灾难破坏了琳最重要的免疫系统。那次突如其来的灾难也破坏了你最重要的免疫系统。你多希望能够象游戏一样通过努力配制一种药水解救你，解救那些你爱的人和爱你的人。你多希望终于能让蝴蝶到达那个世界上最遥远的距离。你多么想寻找生命中那个"重新开始"的键，多么的想……

艾儿哭着离开了，

琳的QQ永远是黑色，

天使再也不会出现在这个世界。

而你，也要离开这个世界了。这些等待的日子，已经太长，太长。你想，你不再想了。你重复了一个网络上无数人做过的告别，虽然离开从来不需要一个合理的解释。

"蝴蝶要走了，对不起，我不能再飞了。"公聊频道上你默默的敲下回车键，"我想去寻找那个遥远的地方。"

你走到仓库，慢慢的将一件件装备丢在地下，你穿过疯拥而上的人群再看了一次风之国度的天空，它陪伴了琳离开后自己最后的一段时光，那段时光，你与一个叫做游戏的东西相伴。

消失了的，还能去爱吗？你问着自己。

你知道自己不能回答，你再没有哪怕是一秒的时间去回答。

而你需要的，不止是一秒。

游戏自动连接中

输入游戏账号和密码

选择人物

确定

系统读取资料

"感谢您登陆"风之国度"祝您游戏愉快"

辽阔的风之国度一个NPC站在云端掩面而哭，哭声撕破了那由1和0幻化的天空，黑暗中数据如海水一般倾泻。无数ID看着那些泛着血色光芒的数字渐渐汇集成一只绚目的蝴蝶，平静的海面刹那波涛汹涌。蝴蝶振翅而飞，巨大的翅膀覆盖了整个天空，人们惊喜和欢呼，那是他们一辈子从来没有见到的奇迹。

当蝴蝶终于隐没在浪花之中，每个人的硬盘突然疯了一般的运转。在屏幕暗淡下去的瞬间，没有一个人看到蝴蝶血色的泪水染红了风之国度的整个世界。

一分钟后，风之国度因重大BUG停机维护

一天之后，风之国度因重大BUG停机维护

一个月后，风之国度因重大BUG停机维护

一年以后，风之国度因重大BUG停止运营

……■

马里奥大叔是哪国人

文/寇涅夫

据说《超级马里奥》的男主角,我们尊敬的马里奥大叔,已经被列入"全球最具价值的虚拟角色"之一,和米老鼠、维尼熊、KITTY猫等同列,身价以亿美元计。看着金光闪闪的大叔(好像吃了无敌星星一样),突然想起一个问题:这位大叔到底是哪国人来着?

有据可考的最初设定,马里奥似乎是一位意大利的水管匠,那么就该是意大利人喽。不过,每每提起"马里奥大叔",我们想到的是靴子形的国家,AC米兰,地中海,还是日本、任天堂、宫本茂?自然是后者。不管从任何角度来看,马里奥大叔都是一个日本游戏文化的象征,即使他穿着意大利式的背带裤,即使他留着欧洲人的大胡子,即使他起了个英文名字Mario,可他还是个日本人。

大家都喜欢说说:只有民族的才是世界的。可是,为什么马里奥大叔,这个由日本人创造,却丝毫没有日本"民族的"味道的家伙,怎么也就成了"世界的"呢?看来,一句话只说完了一半,另一半就是,世界的也不妨变成民族的。

2004年,"民族游戏"的概念炒的很火。一说"民族"二字,人们总是喜欢上故纸堆里去找灵感,《山海经》啦、《三国演义》啦、《封神演义》啦、《水浒传》啦、《西游记》啦,还有其他各种中国武侠、中国神话、中国传说等等,仿佛非如此不足以证明民族性。但笔者以为,"民族游戏"的概念,并不简单的体现在表现形式的"中国化"上。

除了我们前面提到的马里奥大叔外,还有口袋妖怪皮卡丘,这个同样是日本人创造的角色,更是和樱花富士山沾不上边,可它却成了日本游戏文化推向全世界的急先锋。被日本人称为"国民游戏"的"勇者斗恶龙"系列,则完全是欧洲神话的背景。试想一下,如果日本的游戏公司也只在《源氏物语》或者《太平记》里寻找题材,那么,就不会有马里奥大叔和皮卡丘生存的空间了。另一个近邻游戏大国——韩国的成功,也说明了"民族游戏"不仅仅是一个表面的概念,试想《传奇》也好,《天堂》也罢,和三千里江山的文化历史有什么关系呢?可谁又能说它们不是韩流文化的一部分?



诚然!民族文化的内容是我们开发游戏的题材宝库,用游戏来弘扬民族文化,用民族文化来推动游戏,这都是应该提倡的。但是,民族文化只应该是民族游戏的一部分选题,更多的民族游戏选题,需要世界文化的渗入,需要中国游戏人原创的力量。对于民族文化这个宝库,我们不能只是日复一日的从里面搬好宝贝出来,而不想到往里面添加新的东西。从长远的角度来看,今天的游戏,也可能是未来民族文化的一部分。在后世的日本文化史里,马里奥大叔的故事会成为重要的一个章节,他不仅影响了日本,也影响了世界。可是,在后世的中国文化史里,关于中国游戏,我们写什么呢?还是《山海经》、《三国演义》、《封神演义》、《水浒传》和《西游记》?

马里奥大叔是日本人,希望将来也会有属于中国游戏的马里奥大叔。■

游戏曾经的二三事

文/麦加登

如果按玩游戏的时间而不是技术水平做标准,我也算是个老鸟玩家了。自80年代开始接触游戏,征战的历程持续至今。中学时为了玩《美少女梦工厂Ⅱ》和心仪已久的《倚天屠龙记》,骑车到几十公里外的中关村电子配套市场,花巨资买下了27张万胜的5寸盘,被JS再以每张2元的价格狙击,用ARJ压缩格式将游戏压入软盘,回家后战战兢兢的解压缩(那时读盘报错如家常便饭)。没有任何攻略,也没用Pc tools修改,就靠最原始的S/L大法将它通关。在那个游戏资源相对匮乏的年代,不管什么游戏,只要拿到手,必定如获至宝,苦攻不倦。

在红白机盛行的年代,我生了场大病,家里破例让我有了一台FC。玩《霸王的大陆》,因为是借的卡,约好三天后归还,顾不得养病,彻夜战斗。怕家人发觉,就弃用彩电,将一台12寸黑白电视置于衣柜中,游戏时将柜门打开,以遮住光亮,每每听到家里有什么声响,立马关电视,风平浪静后继续作战。三天很快就到了,那时候才真正体会到什么叫时不我待,可怜我的吕布读书后智力还没满、阿会喃复制得不够多、好多名将还在他人麾下……恶果是因为体力再次透支,高烧到40度,不过俺还昏昏沉沉的低吟"值、绝对值。"

《银河英雄传说4EX》是我最喜欢的一款游戏,现在每每想起那张不翼而飞的游戏光盘(不是阉割版、动画音轨都带的哦),还有心痛的感觉。玩游戏时,用的是疾风之狼米达麦亚。少将的官阶,使小米只能看那些显贵们的脸色行事,随着战功显赫,不断晋升,不久就成为最年轻的元帅。俺正在沾沾自喜,却授命攻打伊谢尔伦要塞,因为没有点数采用奇袭战术,只能硬着头皮采用正攻法,损失殆尽、只身逃出,只好回档再来。不过正因为有挑战,才有成功后的快感。

古人云:书非借不能读也。席慕容的一篇散文也提到:大学老师在谢师宴上要求大家每年读一本好书,当时大家嬉笑着答应了这听似简单的要求,可20年后再相聚时,却发现能坚持下来人凤毛麟角。玩游戏亦然,随阅历的增加,面对铺天而来的众多游戏,已忘却了那份最初的感动。当初可以只因为一篇短小的介绍,或是零星几个画面,就千辛万苦寻来那款游戏,用不同的打法将游戏的各个分支游走一遍。对于年轻的我们,结果并不重要,重要的在游戏的过程中,我们能够不断的审视自己、磨练自己,无论伤心或喜悦、发泄或创造,我们都是游戏的主宰,我们是游戏中的King of the world。

如果你和我一样曾经有过那种为游戏痴狂的经历,同时现在也处于迷茫时期,不如收拾心情,放弃一味的指责,用心去感觉你所热爱的游戏吧。福音:《冰风谷Ⅱ》已有中文版了,AD&D的玩家们冲啊(咳咳,谁乱丢东西,俺不是枪手)。■



他和她的故事

文/食火鸟

他一直喜欢玩游戏，从小学开始，初中，高中，游戏几乎是他的全部娱乐。大学的第一个学期，情况还是那样。他说不出自己游戏的理由，只是说喜欢玩。玩游戏都要理由，多累啊！他就那么单纯的玩着，直到她的出现。

那天的天气很好，天空中偶尔飘过几片形状好看的云，她坐在湖边的石凳上玩手机上的"贪吃蛇"。他坐到了她的旁边，告诉她，游戏不是那么玩的。于是，他便拿出自己的手机，用最高的速度去玩那个游戏。她露出很惊讶的表情，问何必让那条小蛇像过山车一般。他说这就是游戏，游戏就应该这么玩。她说他是个奇怪的人，把事情做到那么极致真的好吗？他说他也不知道，只是喜欢而已。她笑了，不知道为什么。他也笑了，不知道为什么，对他而言，她也是天上飘过的一片形状好看的云。

她是个活泼开朗的人，喜欢参加各种各样的活动，认识形形色色的人。为了能见到她，他便不再去玩游戏，和她一块去参加那些活动，去认识那些人。然而，那些事对他而言似乎有点难，他并不喜欢那些活动和那些人。在他眼里，很多事都以一种极其无聊的方式存在着，很多人也没有游戏世界里那样单纯。渐渐的，他认识了很多人，他们觉得他像个孩子，而他觉得他们像群老人。每天的这般生活让他有种渐渐失去自我的感觉。他把这样的感受告诉她，她对他说这就是成长，你必须背负上一些东西，不能整天躲在屋子里玩游戏，那样是无法在世界上生存的，你必须懂得这个真实世界上的游戏法则。他对她说他不懂，事情虽然很简单，但他无论如何都难以理解。



后来，他和她分手了。意料之中的事，他们从开始便不是一个世界的人。只是在一个又一个孤独的夜晚，当天空很宁静的时候，他就会想起她。他想问当初为什么会认识她，但那像很多事一样说不出理由，可是依然存在着。他看着满天的星星，回忆起她在湖边的石凳上玩"贪吃蛇"的情景，心里忽然有种说不出的伤感。

"她会记得吗？"他对自己说。

离开了她，他继续玩游戏。他坐在电脑前玩贪吃蛇，一个很简单的游戏，可是那蛇不再如过山车般奔跑，而他也只是对着如天空一般湛蓝的桌面发呆，那神情，仿佛看到了几片形状好看的云从上面飘过。

故事很简单，勿需太多的文字，只要一张纸便可以描述清楚。然而它却像冬天风里的一片枯叶，挂在枝头久久不肯坠落。夕阳的光里，那样子很美。■

网络游戏的黏性

文/沙隆巴斯

自打从单机游戏阵营"与时俱进"的投入到网游阵线之后，到现今两者都有了一些涉猎。以我看来，网游画面不如单机游戏华丽，情节不如单机游戏丰富，操控不如单机游戏方便，可就有一条，网游的黏性，要比单机游戏强得多。

记得在大学机房玩游戏的岁月里，公认的强人记录是连续三天玩《暗黑破坏神》，当时惊为天人，可这记录要拿到如今这网游时代来，简直是小菜一碟耳。玩家持续耗在游戏的时间，早已不是以小时或天为单位，而是以星期，以月计算了。想必不少朋友(其实也包括我自己)就有这样的感受，只要一登陆，就好像被黏上，不练上好几个小时，根本不过瘾。那么，这网游神奇黏性的奥秘何在呢？

人类进行娱乐活动，不外乎是在追求一种满足感，在得到了一定的满足感之后，就会停止这种娱乐，去做别的事情(就好像你吃饱了，不可能还继续一直不停的吃一样)。我们以游戏为例子，早期的游戏是讲"过关"的，其实过关就是一个获得满足感的过程，每过一关，就获得一定的满足感，速度比较快。随着游戏越来越复杂，可是这个规律没变，RPG 里的一段情节，SLG 里的一个战役，都是一种"过关"，让人获得阶段性的满足感。

再来看网游，大部分网游在初期升级都很容易，玩家换装备也比较快，砍两个怪就刷刷升级，比单机游戏爽多了。为什么会有爽的感觉？因为玩家在很短时间里就获得了阶段性的满足感。可接下来，等你混到个中级水平，有了点家底了，HAPPY 的时间就结束了，获得满足感的过程变得非常之艰难。练级、打装备、炼制道具、获得称号，哪一项是可以简单完成的？哪怕是一点点满足感，都要付出非常多的时间和精力。奋战整整一天也未必能升一级的惨痛遭遇，想必大家都有经历。可是，当一个人未能获得企求的满足感的时候，他就会一直的坚持下去，直到达到目标(无论主观上是否情愿)。于是，当我们在进行这种"坚持"的时候，网游就已经把我们"黏"上了。不管怎么厌烦，不管怎么咒骂，不管有其他多么重要的事情等着去做，我们非要看到那小小的数字跳动一下，才能离开电脑，暂且罢手。

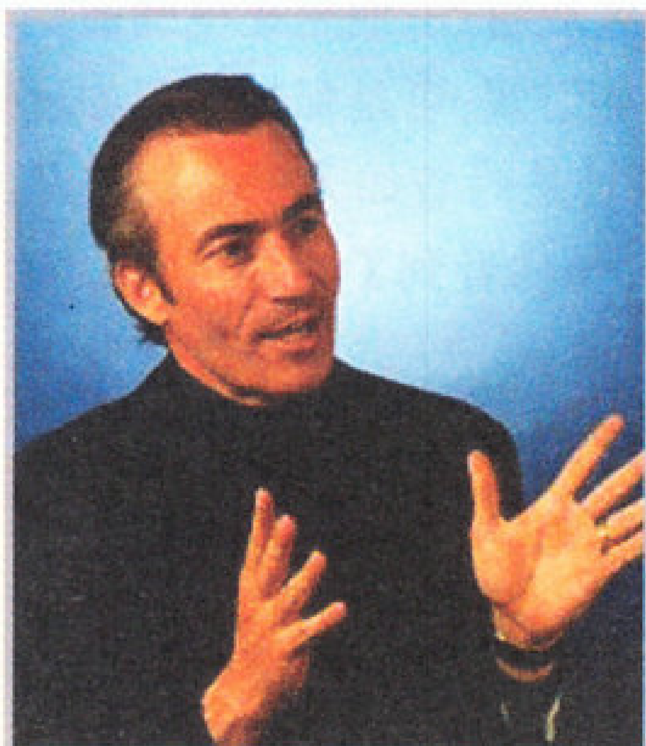
为什么网游如此吝于给玩家带来满足感？很简单，网游是以玩家消耗的时间来给商家带来利润的(点卡、网费什么的)，"时间就是金钱"这句话在网游里更具现实意义，玩家玩的时间越长，商家利润越高。因此，网游商家不能让你轻易的获得满足感，要是你 24 小时就"通关"了，人家就只好喝西北风去。就得让你为了属性加 1，或者给武器升级一次，也得花上个十天半个月，那样才能把网游商家的利益最大化。这便是网游黏性的商业价值所在了。■

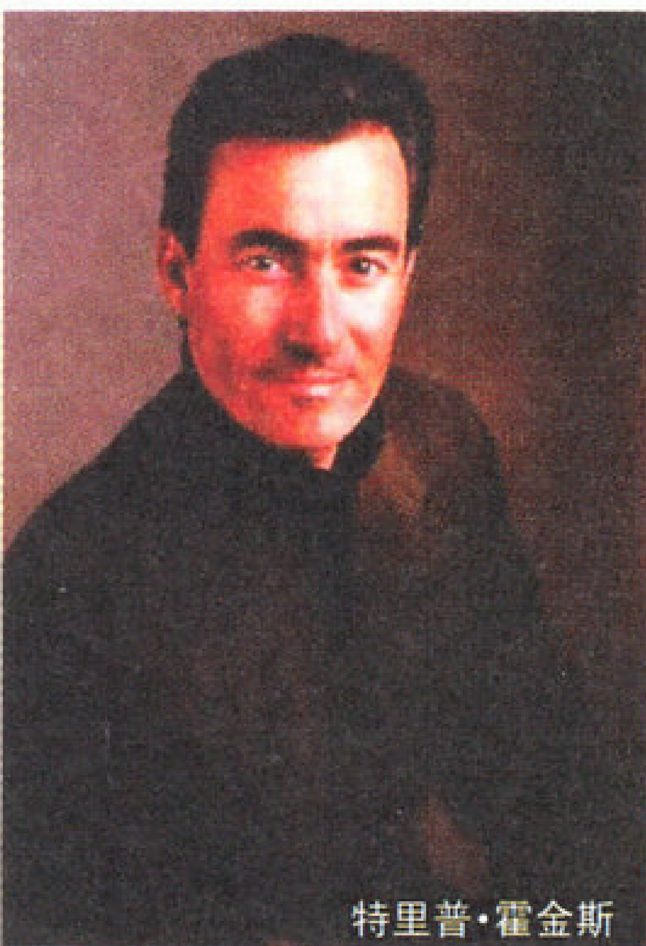




Electronic Arts 发家史

一.神奇的预言




特里普·霍金斯

2003年，从成功的巅峰跌至失败的谷底后，美国艺电（Electronic Arts，以下简称“EA”）创始人特里普·霍金斯（Trip Hawkins）在他的知天命之年选择了重新创业。

霍金斯毕业于哈佛大学和斯坦福商学院，他从小就流露出“奇客”的特征，对电脑技术有着极大兴趣。在哈佛大学就读期间，他不是老老实实地跟着老师的讲义走，而是把大部分时间花在了思考如何用当时仍属“高、精、尖”技术的电脑来运行游戏，他甚至自创了一门必修课——“应用游戏理论策略”。

霍金斯喜欢用电脑来做各种稀奇古怪的事情，例如预测未来。70年代初在斯坦福商学院读书时，他编写了一个电脑模拟程序，用于模拟1974年的超级碗橄榄球决赛。模拟程序得出的结果是迈阿密队以23比6取胜，现实中最后的比分是迈阿密以24比7取胜。

1974年，Altair在波士顿问世，开创了“个人电脑”的概念。Altair的诞生告诉人们，电脑并非只能被供养在实验室里，普通老百姓也可以买回来放在家里供个人使用，就像其它电器一样。Altair开个人电脑之先河，但它并未取得市场上的成功。1976年，第一台Apple（苹果）电脑在斯蒂夫·乔布斯的车库里诞生。第二年，Apple II在美国第一届西海岸电脑展销会上亮相并引起轰动，这是第一款带有彩色图形的个人电脑。

霍金斯意识到，个人电脑的出现会在不远的将来为整个电脑业带来一场革命。于是，1978年，他加入苹果公司，担任市场调研部经理，成为苹果公司最初的50名员工之一。

参加展销会期间，霍金斯在Personal Software公司的展台上看见一套名为“VisiCalc”的电子制表软件。凭借敏锐的商业意识，他预感到这款程序会成为未来商界的必备工具，如果能把它引入Apple II上，必会大大刺激Apple II作为商业用机的销量。遗憾的是，公司高层对此并不热衷，当Personal Software总裁唐·费尔斯特拉提出用VisiCalc的独家买断权换取苹果价值100万美元的股票时，苹果公司总裁马克库拉一口回绝，Apple II也因此而错过了成为第一台安装电子制表软件的电脑的机会。之后不久，VisiCalc成为商界的宠儿，当时的几乎每一台商用电脑都装有这套制表软件。

二.创业之初




宾·高登

1975年，霍金斯曾编写过一个统计预测模型。他把电脑产业的各种资讯输入其中，例如英特尔第一个微处理器的诞生、美国第一家电脑零售商店的开张等，最后算出了一个决定自己事业前程的预言——他将在1982年创建一家电脑公司。

果然，1982年2月，霍金斯在一家小餐馆里遇见了风险投资公司Sequoia Capital老总唐·瓦伦丁。瓦伦丁曾投资过苹果、雅达利和甲骨文等多家IT公司，他很赏识霍金斯的才能，鼓励他离开苹果，自创门户，并答应把Sequoia Capital的空闲场地借给霍金斯作为最初的办公场所。依照七年前电脑推算出的结果，霍金斯开始了自己的创业生涯。5月28日，他用20万美元起始资金创办了一家名为“Amazin' Software”的公司，他的朋友、当地一家公关公司的负责人里奇·麦尔蒙成为他的第一个同事。

1982年8月，霍金斯在苹果公司时的两名市场部同事——戴夫·埃文斯和帕特·马里奥特——也加入进来。在借来的办公室里，霍金斯用他那台Apple II开始起草新公司的商业计划书。在众人的帮助下，商业计划书终于在10月份完成。这份计划书提出了两个宏大的商业目标：一是在六年之内将公司发展到10亿美元的规模；二是开发真正有价值的软件，开发能够促进个人电脑向家庭普及的软件。这两个目标现在看来都已经实现，建立之初EA的规模在美国游戏发行商中仅仅排在第136位，但最终它却是第一个达到10亿美元规模的游戏软件公司，尽管比预期多花了六年时间。

撰写商业计划书的同时，霍金斯开始招兵买马，把当时的游戏巨头雅达利公司的销售经理杰夫·伯顿、奥美广告公司的财务会计宾·高登，以及施乐公司的技术经理提姆·莫特和斯蒂夫·海斯等人纷纷招至麾下，新公司的团队扩大至11人。



唐·瓦伦丁

霍金斯在商业计划书中把公司的名字定为“SoftArt”，含义是未来的软件将成为一种新的艺术。但这个名字与上面提到的VisiCalc电子制表软件的开发商Software Arts公司的名字

过于接近，霍金斯担心日后惹来麻烦，便去征求 Software Arts 老总的意见，结果遭到拒绝。于是在 1982 年年底，霍金斯组织大家进行了一场远程的头脑风暴会议，为公司取名。会议规定，新的公司名称必须全票通过方能生效，没有形成最后决议前不得上床休息，休息者一律视为自动弃权。

与会者首先达成一致："Amazin' Software" 这个名字过于平庸，必须放弃；"Arts" 所蕴含的 "艺术" 的味道很有创意，必须保留。高登提议叫 "Electronic Artists"（电子艺术家），这个名字很明显是受到了联美电影公司（United Artists）的启发。海斯表示反对，他认为游戏的开发者们才是真正的 "艺术家"，而新公司所要做的不仅仅是开发游戏，更重要的是发行游戏。

双方争执不下，此时提姆·莫特提出一个折衷方案，立即被早已睡意朦胧的与会者全票通过，这就是 "Electronic Arts"（艺电）。

12 月，霍金斯获得 200 万美元的风险投资，EA 在加利福尼亚西部的圣马特奥正式成立。

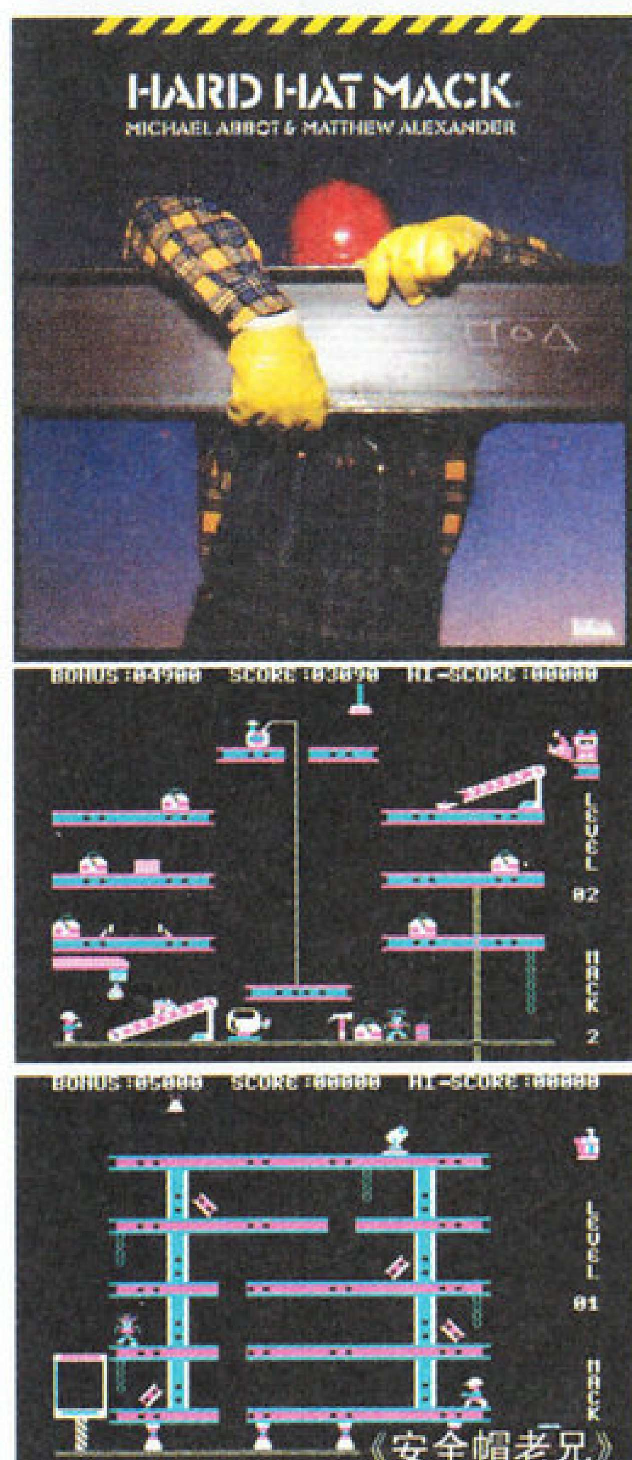
三.艺术的游戏

除了 10 亿美元外，霍金斯在商业计划书里为新公司制定的另一个目标是 "以人为本，提升游戏开发者的社会地位"，这与当时雅达利、Mattel 等游戏巨头的发展思路截然不同。80 年代初，游戏公司在社会上毫无地位可言，说得激烈些，游戏开发者的地位实在比农奴好不了多少，他们在默默无闻的状态中制作着一款又一款游戏。



《J 博士大战拉里》

霍金斯希望把游戏发展成为同音乐一样的主流文化，把游戏人抬升到与歌星一样的高度。EA 成立后不久，霍金斯就投入大量资金，在各大电脑杂志的显要位置打出了 "我们看得更远" 和 "电脑能令你哭泣吗?" 这两句家喻户晓的广告词。他还把旗下的游戏开发者包装成明星推到公众面前，称之为 "软件业的作曲家"，并配上由某著名封面摄影师拍摄的各开发人员的日常工作照以及自我介绍，帮助公众对游戏和游戏开发者形成更亲切、更生动的认识。



《安全帽老兄》

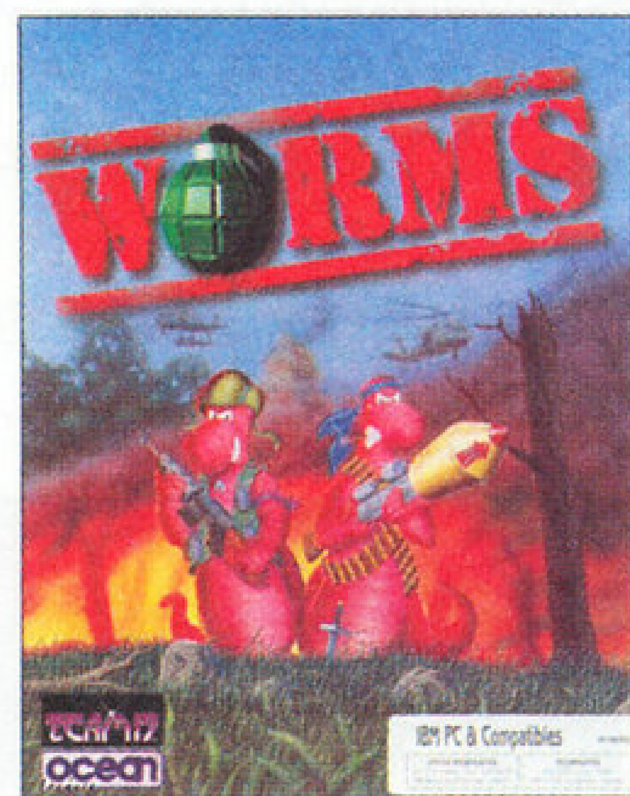
在美术总监南茜·方的指导下，EA 还对电脑游戏的包装作了重大改进，用当时颇为流行的唱片套配以全彩游戏手册，取代了早先简陋的塑料袋包装。这一包装很快成为业界标准，一直使用到 CD-ROM 的出现。

游戏包装和明星包装的做法都是借鉴自唱片业，而霍金斯向唱片业学习的最重要的一环是发行制度。与唱片业的歌手签约制类似，EA 同愿意加盟旗下的工作室签订长期合作协议，由 EA 提供开发资金，制作出来的作品由 EA 发行。这样的好处是解决了许多小工作室资金不足、无力将构想转变为作品的问题，弊病则是发行者拥有了更多对开发者指手画脚的权力，直至后来严重干扰开发工作的独立性。

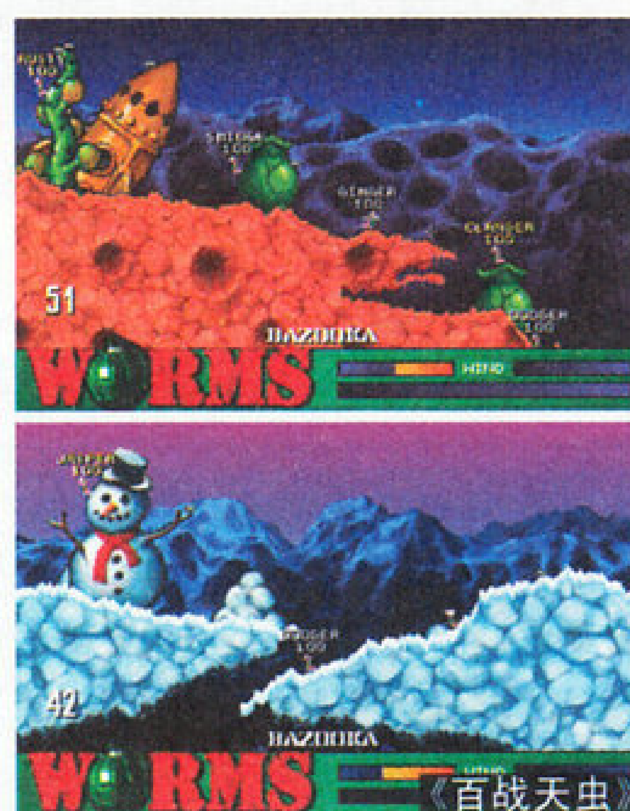


《弹珠球创建器》

1983 年，EA 推出了最早的六款游戏，其中四款为 Atari 800 游戏，两款为 Apple II 游戏，这些作品大多是霍金斯从《谈软件》等商业杂志上找到的。1983 年 5 月，公司的第一批游戏整装待发，包括霍金斯在内的 20 名员工连夜在仓库里包装游戏。零售商前来提货时，霍金斯亲手把游戏交到了他们手中。



EA 最早的六款游戏分别是琼·弗雷曼的《执政官》（Archon）、唐·邦顿的《骡子》（M.U.L.E.）、威尔·哈维的《弹珠球创建器》（Pinball Construction Set）、迈克·阿伯特的《安全帽老兄》（Hard Hat Mack）、《百战天虫》（Worms），以及埃里克·哈蒙德的篮球模拟游戏——《J 博士大战拉里》（Dr. J and Larry Bird Go One on One）。其中《J 博士大战拉里》开体育游戏之先河，也是 EA 的第一款热卖作品。



《百战天虫》

今天，《执政官》、《骡子》、《弹珠球创建器》和《百战天虫》仍被人们视为游戏史上的奠基之作。

四.早期的明星


琼·弗雷曼和安妮·韦斯特弗


唐·邦顿

随着新作品的不断问世，EA 很快在 Apple II 和 Commodore 64 的游戏市场上站稳了脚跟。1985 年，EA 已经与 Origin、FreeFall 和 Ozark 等七家游戏工作室签下长期发行协议，这些工作室为 EA 的成长作出了巨大的贡献。

最早与 EA 签约的开发小组是琼·弗雷曼和安妮·韦斯特弗的 FreeFall 工作室。FreeFall 的第一款作品《逃税》（Tax Dodge）发布于 1982 年，这部游戏将 "逃税" 的主题与《吃豆子》巧妙地结合在一起，玩家扮演一名逃税的商人，一边在迷宫里大肆敛财，一边躲避来自迷宫中央的美国国税办公室派出的检查员。创意虽然新颖，但弗雷曼显然忘记了游戏的主要对象是青少年，青少年对逃税的主题并不感兴趣，因此，游戏的销量很不理想。

弗雷曼在《谈软件》上为《逃税》刊登了一则广告，正在招兵买马的霍金斯看见广告后立即与他取得联系。弗雷曼被 EA 许诺提供的开发资金及其经营理念所吸引，与霍金斯签下了头两部作品的发行协议。FreeFall 为 EA 开发的第一部作品是《执政官》，这部游戏将剑与魔法的中世纪设定融入棋类游戏，取得巨大成功。制作续集时，弗雷曼出人意料地将原先的设定全部推倒重来，更新了玩法，改变了场景，加入了更多的怪物类型和技能，1984 年推出的二代比前作获得了更多的好评。


《飞艇谋杀案》

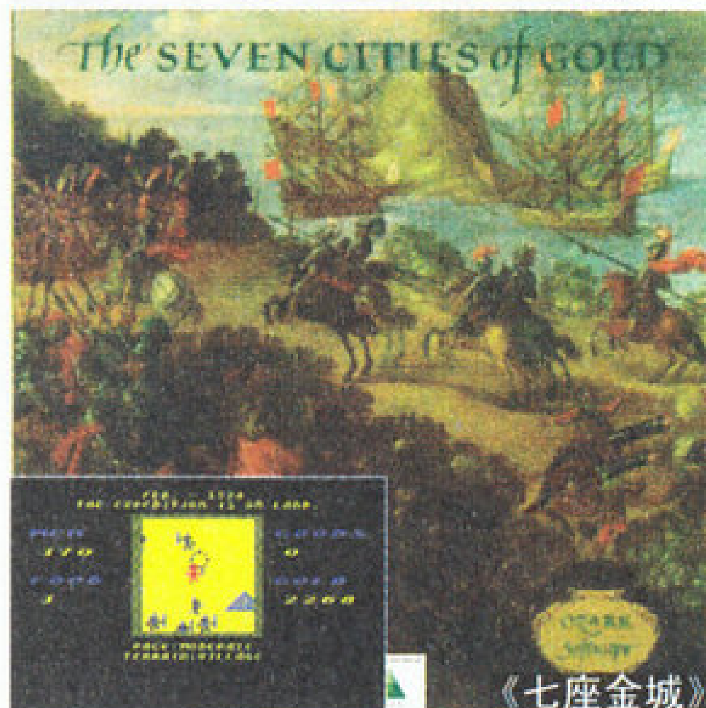
FreeFall 工作室为 EA 开发的第二款游戏是《飞艇谋杀案》（Murder on the Zinderneuf），玩家扮演齐柏林飞艇上的一名侦探，在着陆前 35 分钟内解开发生在飞艇上的一桩谋杀案。与其它冒险游戏相比，这部作品在情节上有了较大改进，每次进入游戏时案情都会有所变化，使整个故事更加扑朔迷离。

唐·邦顿是当时 EA 旗下的另一名重要游戏制作人。1974 年，攻读工业工程学硕士学位的唐·邦顿利用为美国国家科学基金会设计数学系统模型的空闲时间，开发了一些纯文字游戏，其中包括一款运行于 Apple II 上的名为《精明商人》（Wheeler Dealers）的商业模拟网络游戏，它的最大特点是可以进行实时拍卖。四年后，《精明商人》被加拿大的一家发行公司看中并推向市场，标价 35 美元，附送一块支持 4 人同玩的适配卡，那时塑料包装的电脑游戏平均每款大约只有 15 美元。由于价格过于高昂，游戏最后只卖出去了 50 套。



《骡子》

1982 年，邦顿同好友吉姆·拉辛和阿伦·沃特森一同成立 Ozark Software 公司，并在霍金斯的游说下加盟 EA。邦顿为 EA 开发的第一款游戏是《骡子》，取名于罗伯特·海因雷恩的科幻小说《爱到永远》，小说记叙了来自另一世界的殖民者采用生物工程技术生产出大量骡子移居新大陆的故事。《骡子》发布后好评如潮，成为电脑游戏史上被盗版最多的三款游戏之一。遗憾的是，由于游戏所运行的平台 Atari 800 几个月后即宣布停产，再加上盗版的猖獗，游戏只售出了 3 万多份。



《七座金城》

之后邦顿开发了一款以探索世界为主题的游戏——《七座金城》（Seven Cities of Gold），玩家扮演一名冒险家，前往各地探险，寻找新大陆，你可以和平地与新大陆的人们共处，也可以通过武力征服当地的居民。无论在图像、场景、可玩性还是题材上，《七座金城》都可以称得上是一款惊世之作。更重要的是，它具有非常浓郁的文化气息，一改以往游戏那种打打杀杀、蹦蹦跳跳的纯娱乐风格。在《七座金城》的新闻发布会上，霍金斯特意将“Education”（教育）和“Entertainment”（娱乐）两个单词并在一起，创造了“Edutainment”（育乐）这个新词。



《执政官》

《七座金城》发布于 1984 年，共售出 15 万份，成为邦顿游戏生涯中最成功的一部作品。

五.从头开始

1991 年，EA 在纳斯达克顺利上市，霍金斯却选择了离开 EA，开始自己的第二次创业。这回他的目标定位在游戏主机上，他创建了 3DO 公司。

1993 年，3DO 问世。作为 32 位主机的先驱，3DO 是当时机能最强的游戏机，其 3D 游戏画面给玩家带来极大的震撼。不幸的是，699 美元的价格相对于其它机型 100 多美元的价格来说，高得离谱；与硬件机能相比，软件支持又显得过于薄弱，尽管有《德军司令部》（Wolfenstein）这样的重量级作品。种种因素最终导致了 3DO 游戏机的失败。

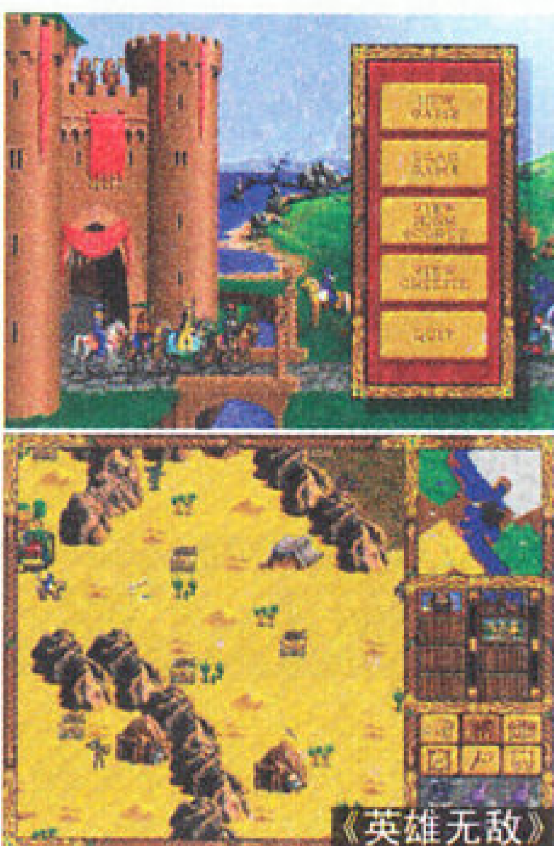


《魔法门 II》（1989 年）



《魔法门》（1986 年）
《魔法门 III》（1991 年）




《英雄无敌》

市场曾出现过转机，两年后，随着价格逐步降至 299 美元，3DO 的销量稳步上升。但好景不长，1995 年 9 月，世嘉土星在美国发售，售价 399.9 美元。之后索尼 PS 以 299 美元的价位登陆美国，并配有精美游戏集，受到媒体和玩家的追捧。3DO 彻底被玩家冷落在一旁。

为了保持竞争力，3DO 宣布将设计一款全新的 64 位主机——M2，并声称该平台的机能将超越尚未发售的 N64。但由于没有寻找到合作生产厂商，M2 计划宣告破产，松下公司最后以 1 亿美元的价格买下了 M2 技术。

3DO 的失败或许是因为霍金斯过于超前的商业意识，他没有考虑到市场的环境和接受能力。1995 年，霍金斯不得不承认失败，停止硬件开发。从 1995 年 12 月到 1997 年 6 月，3DO 卖掉了几乎所有的硬件部门，开始向游戏软件的开发和发行转型。通过先后收购 Cyclone Studio、New World Computing 等工作室，3DO 推出了一系列颇受欢迎的游戏，







3DO



3DOlogo

如"魔法门"(Might & Magic)系列、"魔法门之英雄无敌"(Heroes of Might & Magic)系列和"劲爆棒球"(High Heat Baseball)系列。

但这些游戏的成功未能扭转公司的颓势，在吞噬了霍金斯的2000万美元个人财产后，3DO公司于2003年5月宣告破产。它的资产被育碧、微软、南梦宫三家公司瓜分，其中"魔法门"、"英雄无敌"等游戏作品的知识产权被育碧以130万美元买走，南梦宫以150万美元买走《街头赛车辛迪加》，微软仅花45万美元就买走了"劲爆棒球"系列，《玩具兵》系列则被Crave公司以75万美元买下。3DO的全部资产拍卖总额为460万美元，还不到它全盛时股票市值的一个零头。

从EA到3DO，霍金斯成功创造了游戏史上的两个奇迹，也体验到了从巅峰跌至谷底的痛苦。但他并没有停下脚步。3DO破产后，霍金斯把办公室搬回了二十年前自己起草第一份商业计划书的地方，并重新获得来自Sequoia Capital公司的支持，创建起一家名为"Digital Chocolate"(数字巧克力)的公司，向他的下一个目标——便携游戏——进军。

六.收购之路



EA现任总裁拉里·普罗伯斯特

1991年，霍金斯离开EA后，拉里·普罗伯斯特(Larry Probst)接替了首席执行官的位置。普罗伯斯特1984年加入EA，任销售部副总裁；1990年，霍金斯决定不再介入公司业务后，普罗伯斯特被升为总裁。

也正是从1991年上市后起，EA启动了大规模的收购计划，其目前所持有的大部分知名游戏品牌，包括《命令与征服》、《创世纪》、《模拟人生》、《极品飞车》、《疯狂橄榄球》和《荣誉勋章》等，都是通过收购获得的。在不断的收购和整合中，EA发展成为今天的业界巨头。从下面的"EA收购大事记"，我们可以大致看出EA十多年来的发家之路。

◆ 1991年，EA以1100万美元收购加拿大温哥华的Distinctive Software有限公司（以下简称"DSI"）。DSI日后成为EA的加拿大工作室，现被并入EA Sports。

DSI公司由唐·迈特里克和杰夫·萨姆伯创建于1982年，代表作为《硬式棒球》(Hardball)和"4D Sports"系列体育游戏。唐·迈特里克现仁EA全球工作室副总裁。

◆ 1993年，EA收购德克萨斯州奥斯丁的Origin Systems有限公司（以下简称"OSI"）。2004年，OSI宣告解体。作为OSI的一部分，EA巴尔的摩工作室在2000年即被解散。

OSI公司由理查德·加利奥特、罗伯特·加利奥特(哥哥)、欧文·加利奥特(父亲)和恰克·布伊奇创建于1983年，代表作为《创世纪》(Ultima)系列。理查德·加利奥特现为NCSoft北美公司创意总监，罗伯特·加利奥特为NCSoft北美公司首席执行官。

◆ 1995年，EA并购英国萨里的Bullfrog Production(牛蛙)公司。

牛蛙由莱斯·埃德加和彼得·摩利纽克斯创建于1984年，代表作为《上帝也疯狂》(Populous)、《主题医院》(Theme Hospital)和《地下城守护者》(Dungeon Keeper)。彼得·摩利纽克斯现为Lionhead工作室总裁。

◆ 1996年，EA收购Manley & Associates公司，改组为EA西雅图工作室。2002年，西雅图工作室解体。

Manley & Associates公司创建于1982年，代表作为《恐龙公园大亨》(Dinopark Tycoon)。

◆ 1997年，EA斥资1.25亿美元收购加利福尼亚州沃尔纳特克里克的Maxis工作室。2004年，Maxis工作室被关闭，人员迁往EA总部所在地雷德伍德市。

Maxis由威尔·赖特和杰夫·布朗创建于1987年，代表作为《模拟城市》(SimCity)和《模拟人生》(The Sims)。

◆ 1998年，EA收购佛罗里达州奥兰多的Tiburon娱乐公司，改组为EA Tiburon工作室。

Tiburon公司创建于1994年，代表作为《疯狂橄榄球》(Madden NFL)。

◆ 1998年8月，EA从维真(Virgin)互动娱乐公司手中收购内华达州拉斯维加斯的Westwood Interactive工作室。2003年，Westwood工作室宣告解体。

Westwood工作室由贝瑞特·斯派里和路易斯·卡斯特莱创建于1985年，代表作为《命令与征服》(Command & Conquer)。

◆ 1999年9月，EA收购在线游戏开发商Playnation公司。PlayNation曾为EA设计过一个名为"Tiger Woods 99 Internet Viewer"的软件，该软件可帮助用户监测互联网上进行的高尔夫游戏比赛。

◆ 1999年11月，EA从新闻集团(NewsCorp)手中收购在线游戏开发商Kesmai公司，以此为基础组建EA互联网业务部，为"美国在线"开发相关内容。

Kesmai公司由约翰·泰勒和凯尔顿·弗林创建于1982年，代表作为《太空战士》(Air Warrior)。

◆ 2000年2月，EA从微软和梦工厂(DreamWorks SKG)手中买下Dreamworks Interactive(梦工厂互动)公司。梦工厂互动日后成为EA洛杉矶工作室。

梦工厂互动公司由微软和梦工厂合资组建于1995年3月，代表作为《失落的世界：侏罗纪公园》(Lost World：Jurassic Park)和《荣誉勋章》(Medal of Honor)。

◆ 2001年，EA收购Pogo公司。Pogo社区现已成为EA网络游戏业务中人气最旺的一块，其收费用户一年前已突破30万人。

Pogo公司由埃里克·哈肯伯格创建于1997年，主要运营网络休闲游戏。哈肯伯格现任EA国际网络游戏发行部高级副总裁、EA中国区总裁。

◆ 2002年，EA收购加拿大温哥华的Black Box Games公司，改组为EA Black Box公司。

Black Box Games公司创建于1998年，代表作为《极品飞车》(Need for Speed)和《世嘉暴力足球》(Sega Soccer Slam)。

◆ 2003年，EA收购英国利物浦的Studio 33公司，并入EA英国西北工作室。

Studio 33公司由约翰·怀特创建于1996年，代表作为《毁灭大赛车》(Destruction Derby Arenas)、《一级方程式赛车》(Formula One)和《纽曼哈斯赛车》(Newman-Haas Racing)。

◆ 2004年2月，EA收购NuFX公司。

NuFX公司由卢·海恩和帕特里克·奎恩创建于1990年，代表作为《NBA街头篮球》(NBA Street)。

◆ 2004年6月，EA从佳能欧洲公司手中买下英国的Criterion Software公司，获得后者的赛车游戏《横冲直撞》(Burnout)和游戏开发工具软件Renderware。

Criterion公司作为佳能英国公司的研究部门创建于1992年，代表作为《横冲直撞》。

◆ 2004年10月，EA收购法国育碧19.9%的股份。

育碧是全球第六大游戏发行商，由古利莫特五兄弟创建于1986年，代表作为《神秘岛》(Myst)、《波斯王子》(Prince of Persia)和《分裂细胞》(Splinter Cell)。

七.鲜为人知的趣事



花花公子

EA最初的公司标志

●EA与《花花公子》

EA最初的公司标志是立方体(方形)、圆球体(圆形)和圆锥体(三角形)的组合，这个标志是由Steinhilber Deutsch and Gard设计公司的巴里·德意志设计的，它所代表的含义是"游戏设计的基本元素"。

许多玩家误以为这个标志代表着"E"、"O"、"A"三个字母，"E"可以被认为是代表"Electronic"，"A"可以代表"Arts"，而"O"就让人有些费解。事实上，这个标志在设计之初并没有想到要与EA的名字相对应，美术总监南茜·方在回忆最初的决定时说，当时只是想借鉴《花花公子》(Playboy)以一个打领结的兔子头形象风靡全球的成功经验。

●EA与《南方公园》

1999年1月4日，EA宣布召回《泰戈·伍兹高尔夫99》(Tiger Woods 99)的PSX版本，原因是有人在这款游戏的光盘里发现了一集《南方公园》(South Park)动画片。这显然是某位EA员工在自己的电脑上看完《南方公园》后忘记删除，文件被连同游戏一起烧入母盘。这个文件常在很隐秘的位置，无法用PSX游戏机播放，你只有把光盘放入电脑仔细搜索，才有可能发现。

《南方公园》是美国的一部动画系列短片，因片中有许多不雅用语和内容而被认为少儿不宜。迫于压力，EA最终不得不召回游戏，约有10万张光盘被退回仓库。■



《南方公园》　《泰戈·伍兹高尔夫99》

给每一个寂寞的灵魂 恋曲2005

文/Oscar & 雪月宇寰

每当这个风花雪月的恋爱季节到来，除了并肩携手出双如对的情侣外，我总能在身边遇到那些迷茫的寂寞灵魂。也许我们更多的应该去抚慰他们的内心，用我们最熟悉的方式——游戏——奏响恋曲2005。我们已爱上游戏。

那些曾感动我们的瞬间



英雄本色Ⅱ 堕落

地点：沃登庄园大厦

出演：佩恩、莫娜、弗拉德、若干警察

煽情指数：★★★

在接近最终的决战的时候，莫娜突然用枪柄把佩恩打倒在地，并用枪指着他说："我叫你不要到这儿来。收拾这混乱的局面是我的工作，而你也是其中的一部分。丢掉你的枪。"佩恩照办了。莫娜凝视着枪口下的这个人，却没有立即扣动扳机。

"这是爱。当你已经放弃，准备就这么躺在那里等死的时候，有人把你从灾难中拖出来。这是爱。当一个人，不管付出多大代价，都要向你展示希望的存在，给你一种选择的时候，你完全可以放下你的枪。"

莫娜愣了一会儿，把枪口抬了起来，笑了："看到了？我做不到。"她把枪丢掉："你是个坏蛋，佩恩。"

这是爱。但爱却常常会受伤害。

枪声响了，莫娜倒在了佩恩的怀里。弗拉德……

当弗拉德得到了应有的惩罚后，佩恩回到了莫娜的身边。

"因为她，我解决了案子；我的病和我的全部。值得吗？如果说永远都不值得，那是个谎言。有时候你会得到运气。有时候，会因此而出现一些好东西，一些你在一百万年中都不会得到的东西。"

佩恩吻着莫娜，她睁开了眼睛，微笑道："哈！我竟然变成这么一个不幸的小女孩了。"

"一些能给你理由让你继续活下去的东西。"

门外的警察呼叫道："我们需要一支医疗队。这里有两个幸存者。"……



模拟人生Ⅱ

地点：某某家中

出演：丈夫某某，妻子某某

煽情指数：★★★★

这是一个平凡的家庭，就如同你，你……还有你的家庭一样。

丈夫某某：我没有显赫的职位，工作到满头白发却还是公司的普通职员。职位就决定了收入，看看那些家中的陈设吧，尤其是那台电视机，它的年龄应该远远超过了我的年龄，至少在我出生之前它已经摆在那里了。结婚时装修的新房子现在看起来也已经如此昏暗了。还好，我还有最亲爱的老伴。

妻子某某：这个家虽然不大，可每日的开销却依然很多，家用电器的维修，日常清洁工作，花园的整理工作，当然还有叫外卖……所有这些开支同样给我很大的压力，为此我只能在那个并不适合我的单位坚持工作。看看那些衣着光鲜，整日无所事事的邻家太太小姐们，唯一得以安慰的只有我那相依为命的老头子了。

今天并不是周末，单位的班车才来催过我们，不过……已经让我们赶走了，嘿嘿。现在的时光完全属于我们了，来点音乐，让我们紧紧拥抱……回忆曾经一起走过的那些日子，虽然并不辉煌，但也是幸福，因为有他，也因为有她……



最终幻想Ⅷ

地点：约定之地

出演：莉诺娅、斯科尔

煽情指数：★★★★☆

在魔女崩溃的瞬间，空间开始扭曲，每个人都在时间的空隙中挣扎。

"时间……地点……想在一起的人……向那个地方去吧！和斯科尔约定的地方！"那是莉诺娅的声音，但没有回应，莉诺娅握紧斯科尔的戒指大声呼喊："斯科尔！一



起回去吧！你在哪里？”

此时的斯科尔却向着不知名的方向跑去，他听见莉诺娅的声音，但不知在什么地方。他奔跑着，跑过山吗？跑过沙漠吗？跑过草原吗？但什么都没有。这里有的只是荒芜和虚无，没有任何目标和希望。最终他无力地倒了下来。

“莉诺娅……再次……只剩下我一个人？这里是……哪里？”

他仿佛看到莉诺娅在约定之地的身影，他大声呼唤，但得不到回答。依稀中的她似乎回过头来，慢慢的，慢慢的……突然莉诺娅的影子完全消失了，他的脑中一片空白，绝望从心底涌出，覆盖了全身，几乎使他失去了所有知觉……

那是……脚步？

那是……臂膀？

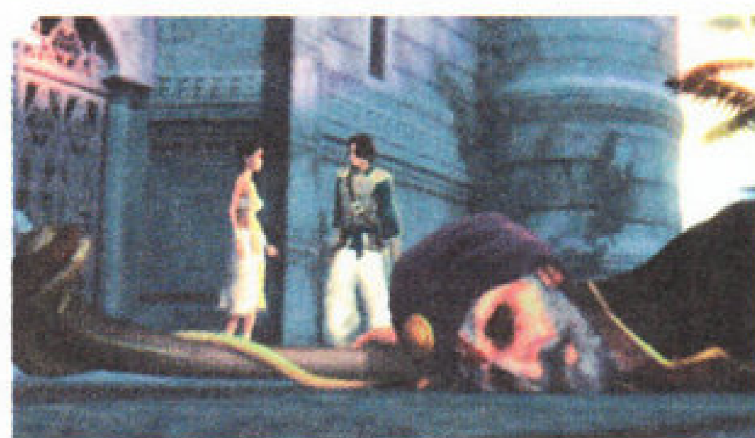
斯科尔感到有谁在抚摸他的脸，感到那一点温暖就在腮边。忽然，一团亮光急速地扩展开来，伴随着花香，满眼都是随风舞动的花瓣。那个身影渐渐清晰，莉诺娅！

波斯王子：时之砂

地点：印度马哈拉加王宫

出演：波斯王子，印度公主

煽情指数：★★★☆











所有的披荆斩棘，所有的浴血奋战在最后这一刻皆为平静，看着倒在一旁的叛徒维齐尔，王子与公主相视无语。

“原来他真是叛徒。”公主虽觉感激却仍有疑虑的说，“我真是感激不尽，可是你为什么要编造那个天方夜谭的故事呢？你觉得我会相信这么荒诞的事吗？”

曾经那一段并肩战斗的经历，此时此刻却成为了未来，略显荒诞的结局不由得使人联想到影片《初恋50次》，只是王子与公主各自的身份却不允许他们演绎影片中执着的爱情真谛。我们的故事就此结束了吗？当然还没有。

王子按耐不住内心的冲动，突然上前给了公主深深一吻。公主一把推开他，生气的说：“我谢谢你救了我，可你这样做也太过分了！”

的确，还是把美好的记忆留在心底吧。想到这里，王子用匕首把时间倒转回吻前的那一刻，“你说得对，就当那是一个故事吧。”王子把匕首还给公主，纵身跳上树。

“等等！”公主突然追上去问他，“你还没有告诉我你的名字。”

“嗯……叫我Kakulupia好了。”王子洒脱的回答。公主似乎记起了什么，待要再问，王子已经没入密林中不见踪影，只惊起一行飞鸟，引来公主的无限遐思。

秋之回忆Ⅱ

地点：澄空学园操场

出演：白河莹、伊波健及群众若干

煽情指数：★★★★☆



《秋之回忆Ⅱ》有着多重结局，每一个都堪称“眼泪榨取机”，但正是当我们经历了主角伊波健与其他女性角色之间的各种美好爱情后，才会觉得白河莹做出了多大的牺牲，才会感到与这位“原配”的感情是多么弥足珍贵。莹为健付出了太多，莹对健的爱是充满着包容和无私的。在得知自己深爱的人因为自己无法面对内心的自卑而选择背叛后，莹选择了祝福，甚至是健对自己的误会她也没有去解释，而是独自离开。好在制作组最终将健和莹的破镜重圆渲染得最为出色，让此结局下的莹最终选择了争取自己的真爱。结局中健和莹在操场的相拥，堪称整个游戏充满的忧郁气质中最为令人激动的场面。

轩辕剑叁外传：天之痕

地点：游戏尾声分段出现

出演：拓跋玉儿、陈靖仇

煽情指数：★★★★★



同样有着多重结局的《天之痕》，在煽情方面的造诣就更高了。游戏最后时刻，无论玩家因之前剧情而走向哪个女主角，另一个必然香消玉殒，并且男主角陈靖仇还会因为宿命的安排忘记和她所有的故事——虽然残忍了些，但却让人体会到这种爱情的凄美。也许是个性里透出太多与林月如的相似点，性格倔强的拓跋玉儿给玩家留下的印象更深。比起温柔文静的小雪姑娘因耗费过多灵气而变回女娲石，玉儿在结局时与陈靖仇“通灵”时说的话更让人感到心酸，而结局里若干千年后靖仇小雪夫妇遇见转世的玉儿时，靖仇“觉得小女孩面熟”的喃喃之语和小雪意味深长的话将玩家对玉儿的怜惜之情推到高潮。

仙剑奇侠传

地点：京城

出演：李逍遥，林月如，彩依，刘晋元，酒剑仙，毒娘子

煽情指数：★★★★★

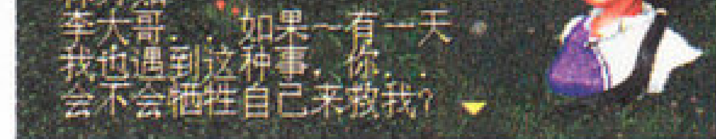












挥泪别痴心，
只怨情长天未怜；
真爱永不悔，
盼君忆我千百世。
——《蝶恋》

当彩依用自己千年的内丹救活刘晋元，自己却化蝶而去的时候，一曲“蝶恋”在耳边响起，过去种种一幕幕又上心头，一切缘分皆由刘晋元从黑蜘蛛手下救起那只蝴蝶而发生了。刘晋元中毒之时有彩依相伴，而此时伤愈之后，两人却又天人相隔，悲剧的收场只为了那一份残缺。

“李大哥……如果，有一天我也遇到这种事，你……会不会牺牲自己来救我？”月如见景有感而发。

“啧，别说这种不吉利的话！”逍遥斥道。

林月如道：“问一问而已嘛……若换作是你，我也会这么做。因为，没有人希望自己心爱的人比自己先离开人世，为了让自己所爱的人好好的活下去，再大的牺牲都是值得的……彩依的心情，我想我能体会。”

李逍遥道：“傻瓜……想这些干什么这种事不会发生在我们身上的！”

“女孩子比较多愁善感嘛……”

也许此时冥冥中已经注定了悲剧的结尾，更为了印证那一句“真爱永不悔”。

为你钟情

在这个恋爱的季节，寂寞的你请对号入座，与那一位最适合你的女生共度这一段美好的时光，尽管可能是短暂的相约，但只为你钟情。



白羊座



标准女友：莱恩

或许将莱恩这个半人半吸血鬼的女性角色作为白羊座男生的标准女友，各位有些难于接受，但她的美艳与力量却一定不会令你失望。

外貌：如果不是带有一些吸血鬼的戾气，莱恩可以算得上是一个标准的美女。红色的头发，姣美的面庞，诱人的身材，性感的装束，对于男人来说具有十足的吸引力。

性格：在吸血鬼特征的影响下，莱恩的性格多少有些乖张。不过，莱恩对是非曲直分辨得却非常清楚。

声音：莱恩低沉的语调中，经常搀杂着一种矛盾的情绪，但是丝毫不影响她的果敢和坚决。

邂逅：建于16世纪的塔那罗海神庙，屹立于海中珊瑚礁岩上，浮沉在波涛汹涌的印度洋，每当涨潮时海水会淹没岩礁。当你在这里了望着宽广的印度洋，沉醉在雄伟的海蚀断崖及湛蓝发亮的景观时，一位红发美女进入视线，亲近之意不禁油然而生。尽管看起来这个女子略显妖艳，但你们两个共有的直率性格，却使心底深处最原始的渴望，亲近大自然的胸怀，在那瞬间释放开来。那种豁然开朗的感觉，让人怦然心动。



金牛座



标准女友：藤崎诗织

与"心跳回忆"这个名字一起，在我们记忆里还刻下了藤崎诗织这个名字。她头脑聪明、美丽可爱、身材姣好、品学兼优、性格温柔、运动皆能，可以说是完美的女孩，是光辉高校的超级偶像。

外貌：光辉学校的校花，天真、烂漫、青春、阳光、动人，她不变的笑脸，不变的柔情，宛如梦幻，让人宁愿长梦不醒，沉醉其中。

性格：高傲，但不孤芳自赏。坚决，但不失温柔体贴。由于自己是一个典型的完美主义者，因此要求自己的男朋友也要是一个完美主义者。这一点恐怕是最令人头疼的。

声音：尽管说的是日语，但是语音柔和甜美，即便是在生气的时候，声音同样悦耳动听。

邂逅：早晨悠闲地享用早餐后，来到城内著名的美术馆，欣赏艺术家们描绘的精美画卷。突然，眼前一亮，一幅活生生的玉女图映入你的眼帘，其他画卷在她的光彩下黯然失色。轻步走到她身前，任何浪漫形容都不足挂齿，纵使心情澎湃，想挽着她的手倾诉，却怎么说都觉得词穷了，只有暗自发誓，用你无比的耐心去融化这近乎完美的女神吧。



双子座

标准女友：孙小美

"大富翁"中，一身中国唐装，周游世界各地，人见人爱、心地善良，活泼可爱的孙小美早已红透了大江南北。

外貌：92年崭露头脚的时候才9岁，身高125公分，体重27公斤，是一个练杂技的小女孩。如今十几年过去了，她已经变成了二十岁出头的大女孩了。俗话说女大十八变，越变越好看。这句话自然不假，孙小美已然出落成一个秀丽端庄的姑娘了。不过，在人们的脑海里还是记着她梳着两个小辫，让人生怜的儿时模样。



性格：活泼开朗、心地善良，但是遇到坏人和坏事却显得泼辣果断，一点都不害怕。平时感情丰富，有同情心，常常被爱情小说的情节给感动得死去活来。

声音："好的开始是成功的一半！"活泼、清脆、悦耳的声音，说的是非常流利的普通话。

邂逅：在度假宾馆中，来到许多名人喜欢的咖啡园内，一边享用着香醇的咖啡，一边听专业人员解说咖啡的成长及制作过程。这时，一个姣小的身影出现在咖啡厅，恰恰坐在你对面的座位上。走上前去自我介绍之后，从经济的角度展开话题，两人由浅入深谈得甚为投机，直至共尽晚餐，彼此别有一番滋味在心头。



巨蟹座



标准女友：蒂法·洛克哈特

《最终幻想Ⅶ》中的蒂法·洛克哈特是克劳德在尼布海尔村一起长大的朋友，当克劳德从军之后两人就失去了联系。直到有一天，她在火车站遇见了彷徨的克劳德，邀请他加入"雪崩"组织，就此演绎出一段动人的故事。

外貌：典型的日本女孩，倒是修长的双腿给人留下很深的印象。平时总是经常穿着红色的靴子，戴着黑色的手套，吊带衣裤显现出她是一个坚强可爱的女孩。

性格：作为一个战士，她坚强果断，但是同样具有同情心和爱心。有的时候，她会因为爱丽斯过于接近克劳德而产生嫉妒，但是她通常能够保持冷静，并且对方向具有极好的感觉。

声音：尽管没有听到过《最终幻想Ⅶ》中角色的声音，但是我们可以想象得出蒂法·洛克哈特说话时的语气，柔和声中充满爱心，即便心生妒意，也让人无可指责。

邂逅：身在异地，一个成熟的女人在轻松悠闲的气氛中享受了露露SPA花瓣浴之后，从你的身边走过，芬芳的气息引起了你的注意。赶上前去，从香草切入话题，然后二人在夕阳下乘坐马车有如公主与王子般的浪漫游览市区，不时听到附近传来表演的叮咚声，凭增了一份淡然的情趣。



狮子座



标准女友：林月如

林月如身为南武林盟主林天南之女，先前是一个任性刁蛮的小公主，凭着家传绝技，打遍江南未逢敌手。直到遇上李逍遥，她才一心相许，演绎出生死离别的爱情故事。

外貌：林月如在容貌神气中比起赵灵儿自有一种刚毅英武，比起阿奴又多了一分火辣，或许是从小习武并且家世威望的缘故，她的美艳中有几分大气，让人看了不禁心旷神怡，如醉如痴。

性格：当未坠入情网的时候，她是一个刁蛮任性的大小姐，多少豪门公子和武林高手都曾不放在眼里。可是在比武招亲上被李逍遥打败后，她突然变得温柔羞涩，成为一个娇羞的小女子，一心一意地跟着李逍遥闯荡江湖，解救赵灵儿，完全不顾及自己的安危，只为能够陪伴在情郎的左右。

声音：从刁蛮到娇嗔，言语中始终流露出对情郎的爱恋。

邂逅：来到健身俱乐部，忽然发现新来了一个年轻的女教练，身材无可挑剔，容貌更是百分之百，身手矫健，体态轻盈。走上前去请问姑娘贵姓，得知她原来姓康，从此在"康师傅"的教导下闻鸡起舞，刻苦练功，为的是以后能够成为师公。且不知开始就上了我们刁蛮林大小姐的当，但为美人，面子多少丢一点也算不得什么。



处女座

标准女友：劳拉·克劳馥特

《古墓丽影》系列中的女主人公，全球当红动作女星。尽管那一次重生后的她，性格有所改变，黑暗的忧郁已经渗透至劳拉深层的灵魂，但却平添另一种神秘的冷艳。

外貌：不知道情人节出生的女人是不是都是芳姿卓越，反正劳拉漂亮的容貌，完美的身材，都给广大玩家留下了极为深刻的印象。尤其是那双又大又明亮的棕色眼睛，让人在梦中也会记起。



性格：身为考古学家、武林高手、世界的救世主，她喜欢到世界各地历险，充分实现自己的价值。

声音：纯正的伦敦音非常诱人，充分表现出一个浪漫冒险家的风采。

邂逅：如果让你周游世界进行考古探险，或许你还没有做好充足的准备。可当你来到博物馆约会交往多时的网上女友的时候，发现她竟然比自己想象中还要完美。在她的提议下，你们双双来到临街的茶馆，浪漫的感觉由许多细微的元素穿针引线而成，一杯醇浓的香茶让你们下定决心前往具有传奇神话色彩的圣泉庙，喝一口寺里从满布青苔的墙壁中流出的清凉泉水。开始祈祷此行能培养出你与她之间的爱情火花吧。



天秤座



标准女友：真宫寺樱

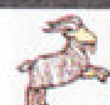
真宫寺樱这个年幼丧父，背负着反抗邪魔艰巨宿命的少女没有度过纯真烂漫的童真时代，从少年时期开始，她就加入了帝国华击团，在和平年代为大剧院表演歌舞，而一旦有邪恶势力入侵，便驾驶着机器人开始与敌人进行战斗。

外貌：在为大剧院表演歌舞的时候，身形婀娜多姿；在驾驶着机器人冲锋陷阵的时候，气态威武刚毅。力与美的结合，让人百看不厌。

性格：淳朴、直爽、善良、真诚、爱动感情，具有无论遇到任何挫折都不怕的百折不挠的倔劲。

声音：甜而不腻，尽显纯真的青春之声。闲静时的温柔，吃醋时的嗔怨，战斗时的怒吼，都以甜美为基础，有趣动人，让人从中感到甜蜜。

邂逅：朋友跟你说浪漫之岛的海天有多蓝，说破了嘴，还不如你身历其境来体会。于是，你亲自来到了海岛上，不但记下了碧蓝的海天，而且记下了她让你永远不会忘记却形容不出的美貌。用你幽默风趣的话语，同时展现你忧郁的艺术家气质去打动眼前这位东方秀丽美人。还好今天她并没有驾驶她的交通工具来此，不过以后万一见到也不要太吃惊。



摩羯座

标准女友：凯特·阿彻

《无人永生》中隶属于UNITY国际反恐怖组织的凯特是一位集合美艳、机警、性感与智慧于一身的间谍，让人情不自禁将她与007电影中的詹姆斯·邦德比较，结果自然是更胜一筹。

外貌：这位来自于英国的美女，除了身材与脸蛋迷人之外，游戏中的服装造型与武器配件更是让人印象深刻。只要有她出现的地方，连空气都会变得性感起来。



性格：少年时期的窃贼生活使她带有明显的反叛特点，无论是对敌人还是自己的上司，她都不会放在眼里。

声音：出生在苏格兰，她的口音略带慵懒，结合她的肢体动作，原来还让我们明白了"销魂"这两个字的意思。

邂逅：总是想找一个漂亮的女孩做朋友，但是并没有自信能够让其永远留在自己身边。这时候，你应该怎么办？当独自徘徊在河岸边的时候，花枝招展的美女一把抓住你。善心造就了一段恋情，而敞开心怀更令你信心百倍，只是不知道眼前的天使什么时候会突然人间蒸发。



天蝎座

标准女友：爱丽丝·盖兹布尔



《最终幻想Ⅶ》中的爱丽丝·盖兹布尔是个迷一样的少女，她有着神秘的力量，能够使米德加贫民区内长出鲜花，并以卖花为生。由于她的身份特殊，因此威胁始终环绕在其周围，神罗组织一直都在抓捕她，妄想着通过她的特殊能力找到约束之地。

外貌：有着恬静的脸庞，在她平静如水的外表下，是一颗开朗而顽皮的心。

性格：在不知道自己的过去和命运的时候，简单纯真；随着宿命的展开，又变得非常复杂。

声音：如同蒂法·洛克哈特一样，在游戏中无声胜有声，让人能够想象到她纯真甜美的语调。

邂逅：不知道你是否尝试着寻找一个充分利用河流的特性呈现热带园林之美的所在。在虫鸣鸟叫的山野情趣之中，遇到自己理想中清纯活泼的她。在热爱自然的共同志趣吸引下，携手感受异国风情下悠然自得的心情。



水瓶座

标准女友：奎斯蒂丝



《最终幻想Ⅷ》中斯考尔的同事和教师，在孤儿院生活至五岁(五岁至十岁期间的事件不明)，十岁进入格登，十五岁就成为了格登的精英份子之一，十七岁成为格登中的教师，任职为斯考尔等人的导师，颇受男女学生的欢迎。

外貌：清秀美丽，尤其是带上眼镜的时候更显文静；只是在穿上了制服之后，看起来与其他格登成员无所区别，略带冷酷，但是秀美的面容确实给人留下非常深刻的印象。

性格：由于太过优秀，不习惯受到挫折，容易情绪低落，甚至说出懦弱的话。对斯考尔抱有好感，但有时不免多管闲事。最大的优点在于遇事冷静。

声音：尽管我们只能通过动画中口型的动作来猜测和感觉她的话语，但是同样可以想象到她那甜美中略带威严的声音。

相遇：再次回到昔日的校园，当年的快乐时光又出现在自己眼前。毕业刚刚两年，校园已经有了明显的变化。当初校园东侧的空地，如今已经修葺成了玲珑的花园。长椅上坐着一身白衫的姑娘，是学生，或是教师，这些并不重要。重要的是从此之后，你可能会经常在花园中遇到她，甚至学习、聊天、倾听、诉说……



射手座



标准女友：克莱尔·雷德菲尔特

"生化危机"系列中的女主角，为找哥哥克里斯来到浣熊镇，却意外地发现了伞公司的阴谋。她的勇敢和智慧在《生化危机Ⅱ》中给大家留下了深刻的印象，而在《生化危机外传》中她却要承受爱人在面前死去的痛苦，为此她一定要向伞公司讨回公道。

外貌：一个年龄只有19岁的美国大学生，看起来却相当的成熟、干练，一身劲装将她凹凸有致的身材表露无疑。这个运动型的女性角色在温柔中又带有一点阳刚味，看起来相当健康有型。

性格：名句"我一定要找到我的哥哥"充分表现出她的坚毅勇敢，百折不挠。

声音：虽然年纪不大，但是在遭逢磨难中，语调沉稳，尽显刚毅。

邂逅：从来没有想到过一位女警会成为自己的女朋友，但是命运却做出了如此的安排。当然，在一次意外中与女友相识，这样的安排太过俗套，但是两个人在警校相识相知，四年的生活培养出来的感情却是再自然不过了。而这份感情是源于初入校门报到的时候，为她背包提箱的那一次邂逅。



双鱼座



标准女友：莱茵

剑术高强的女战士，身旁跟着一只会喷火的千年巨龙阿洛克，为了寻找被绑架的弟弟而踏上冒险的旅途。

外貌：游戏中的莱茵看起来非常普通，但是游戏开发时的那一张广告，以真人演出的女战士确实让人遐想连篇。

性格：她知道自己想要什么，不想要什么。执着的信念，即使是庞大的飞龙也会为之折服。

声音：相对于姿态来说，龙女的语调表现得更为精彩。倒是不知道那位真人女战士说起话来是什么样子呢？

相遇：飞机在天空中飞行，突然遇到意外情况，空难似乎即将发生，你感觉世界末日已经来临。可是，当你看到比广告上的美女还要漂亮的空中小姐沉稳地指导并安慰大家不要惊慌的时候，她的话就像是一颗定心丸。当飞机平稳降落之后，可能你并没有注意到天空中真正的救命恩人——飞龙，所有的光彩都集中在那位空中小姐的身上。

“首先是毁灭战士
现在来了
毁灭法师
剑与巫术的战斗是如此独特和难以置信！
来自百万畅销大作 Doom 的发行商。”

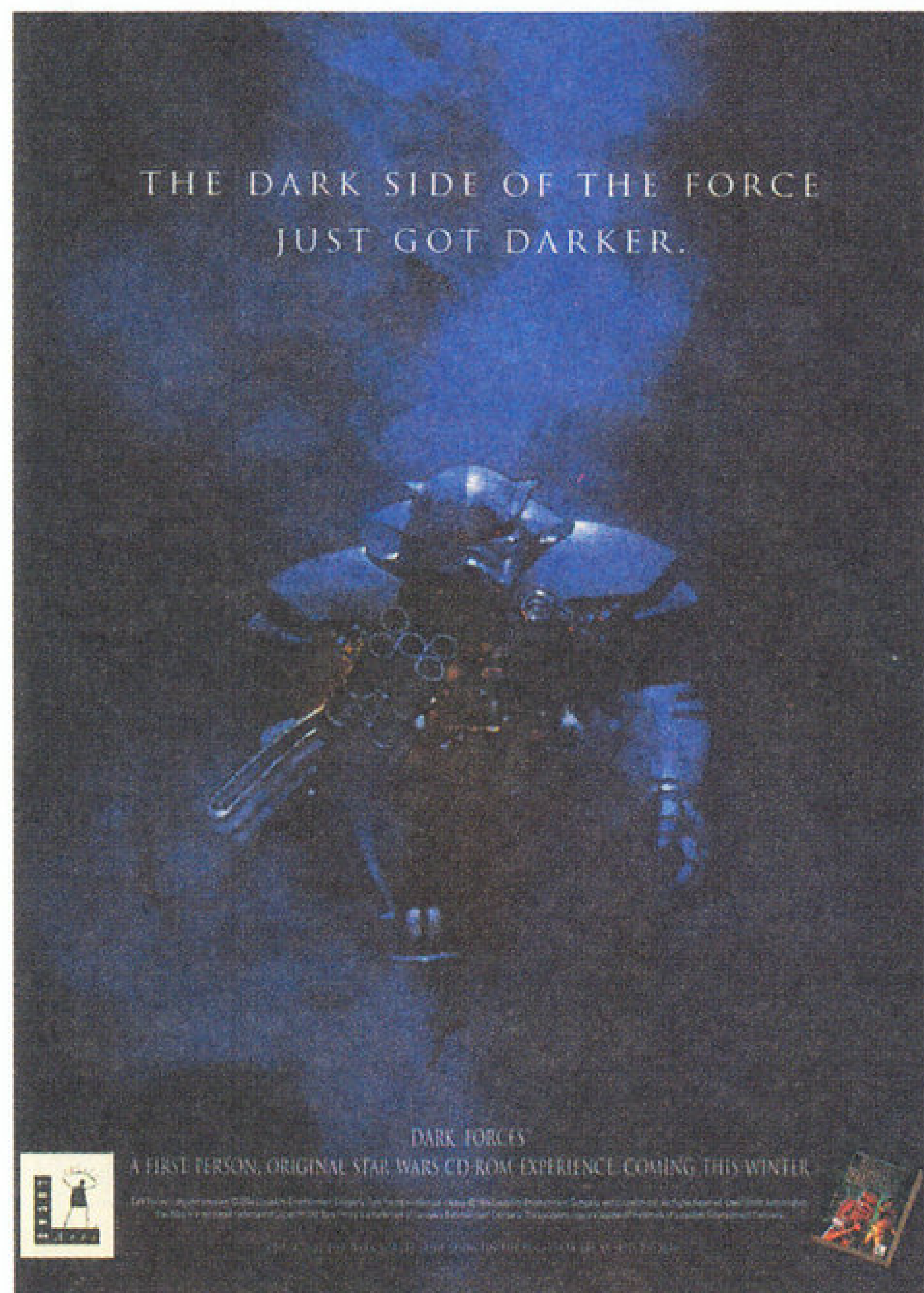
1995 年　藉着以共享软件形式发放的 Doom 达到百万销量的气势，id Software 不仅开创了 FPS 游戏类型的成功先河，也使其本身成为游戏品质的标志。别责怪那个时代“涌现”出数不胜数的 Doom Too 游戏了，推着 Raven 制作的《毁灭法师》，id 自己也在搞“创收”哦。

“或许
你要是不那么过分
玩弄那虫子…
蚯蚓战士”

1995 年　一部可爱的平台动作游戏登陆 Win95 平台，但最令人莞尔的，莫过于看着其广告中与游戏似乎毫无瓜葛的情景，读着充斥“双关”意味的说辞——“…二十个‘有效的’（potent）关卡…足以令人‘分心’（distracting）”。

“他们被建造用于毁灭国家
然而尚未被付诸实践。
简氏先进战术战斗机”

1996 年　在战斗模拟游戏类型正从图像及内容上均以“拟真”为终极目标而发展的时代，基于全球最大的军事资讯出版机构的情报数据，JANES 与 EA 合作推出的战斗模拟系列，正不遗余力的体现着“模拟器”般的特质。





"原力的黑暗面
正变得更加暗黑。
死星战将"

1995 年　卢卡斯的“星球大战”是电影史上的传奇，也是电子游戏界曾经的终极梦想——在游戏屏幕上以主视角所展现的“星球大战”场面，成为多媒体 PC 时代最令人鼓舞的旗帜。

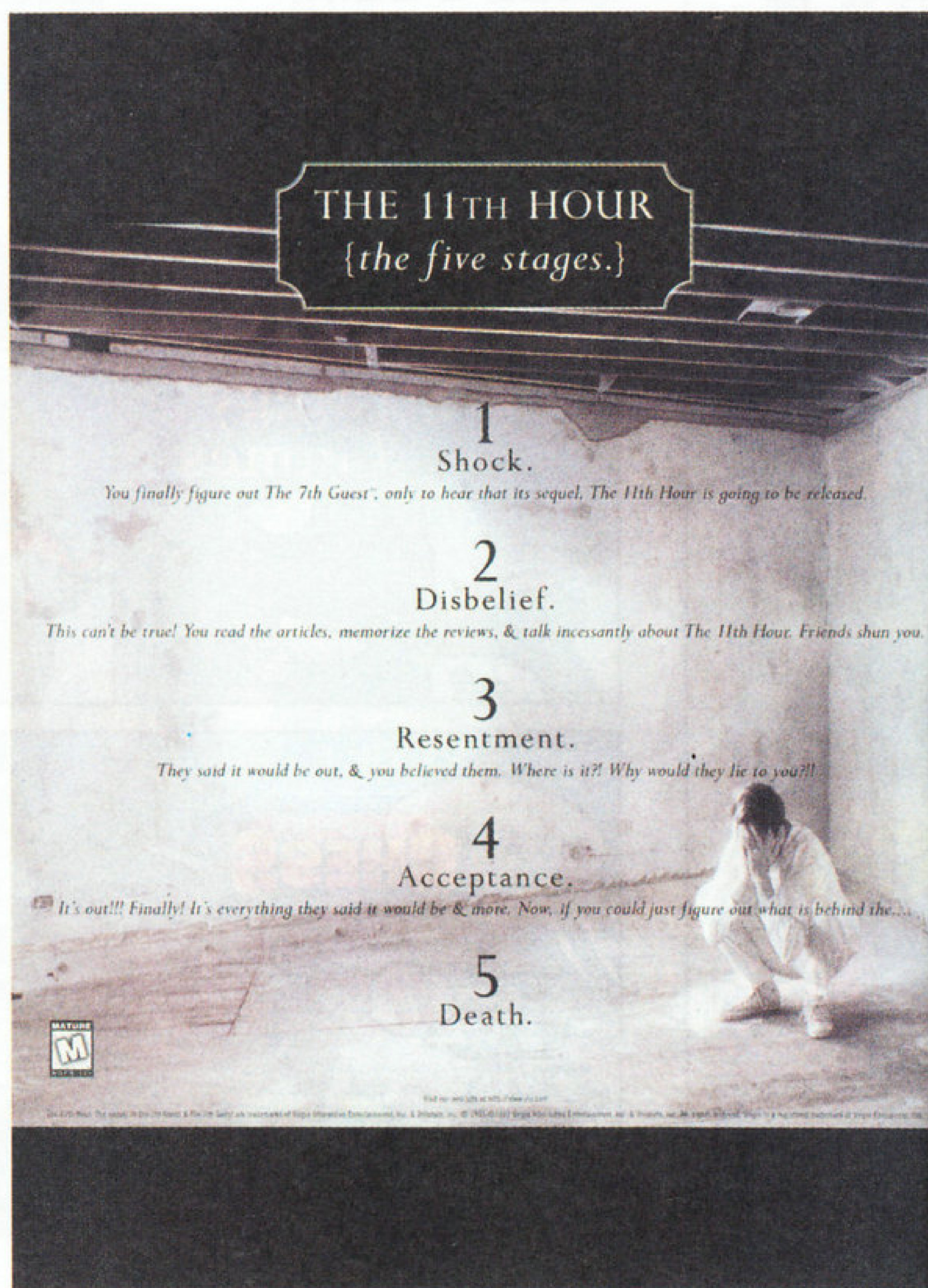
"面对过于震撼的场面
VFX1 头部装备
带给你可收放的灵巧眼罩。
但愿世上已有这东西。"

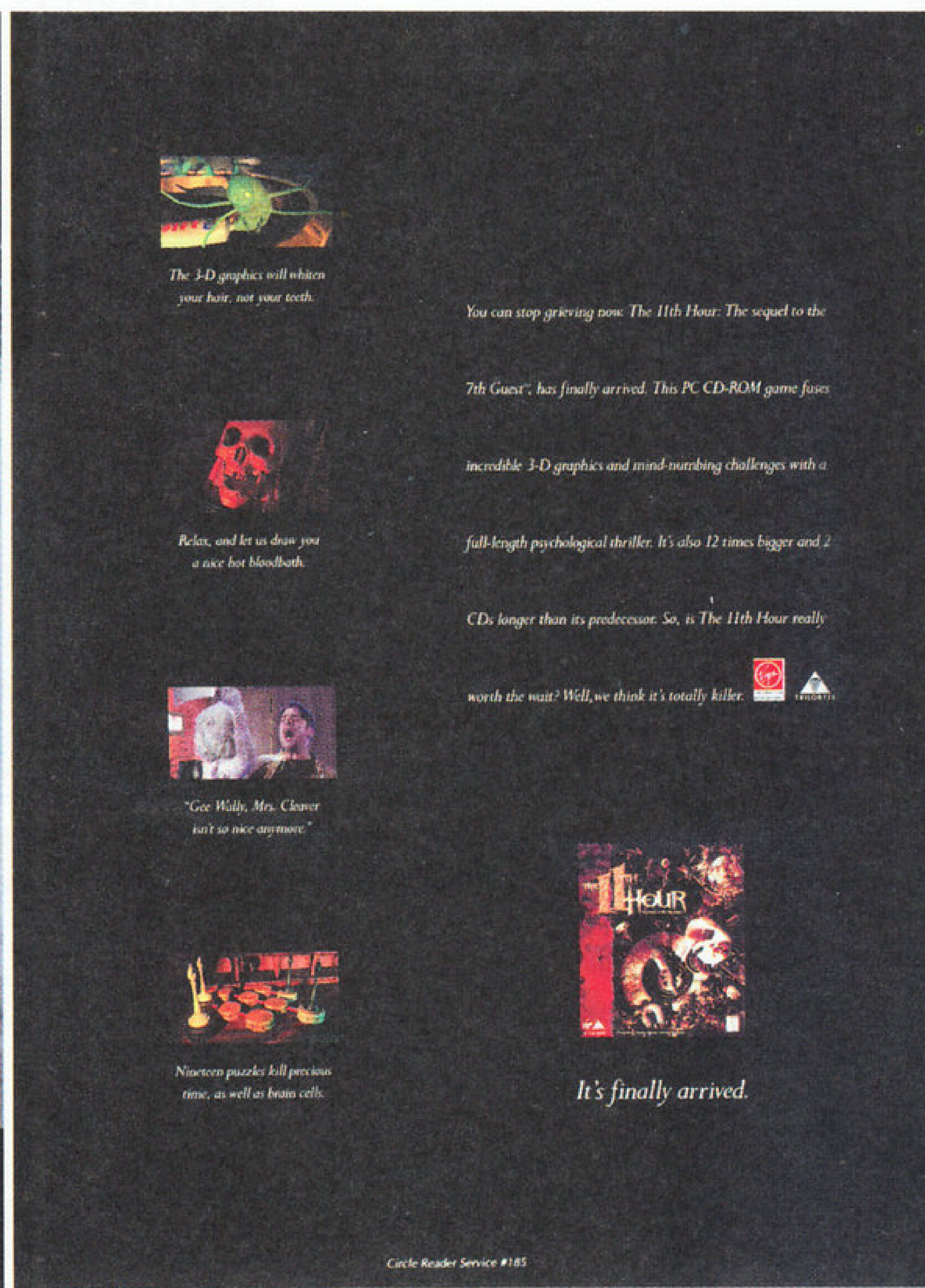
1996 年　伴随着多媒体 PC 影音消费市场需求的高涨，一大批以虚拟实景（VR, Virtual Reality）为诉求的产品理念崭露头角，VFX1 还只是一部外形酷似“死星战将”头盔的头戴式耳麦，“可视眼部屏幕”只是个“罩子”供玩家 YY 罢了。

图鉴

"惊魂 11 时
{之五步曲}
1.震惊
你刚刚解开《第七位访客》的谜局，就听说它的续作，《惊魂 11 时》要发布了。
2.怀疑
这不可能！你翻阅报章，熟读评介，没完没了谈论着《惊魂 11 时》。朋友们对你都避之惟恐不及。
3.愤怒
他们说就要出了，而你相信了他们。可它在哪儿?! 他们为何要欺骗你?!!
4.接受
它出了!!! 终于！他们所说的一切都成为现实，而且还有更多。现在，你能否揭示是什么隐藏于...
5.死亡"

1996 年　作为大获成功的《第七位访客》的续作，《惊魂 11 时》将 3D 惊悚冒险解谜游戏打造成为新的市场焦点。一段神经质般的玩家写真，令人感受到游戏中撼人心扉的诡异。



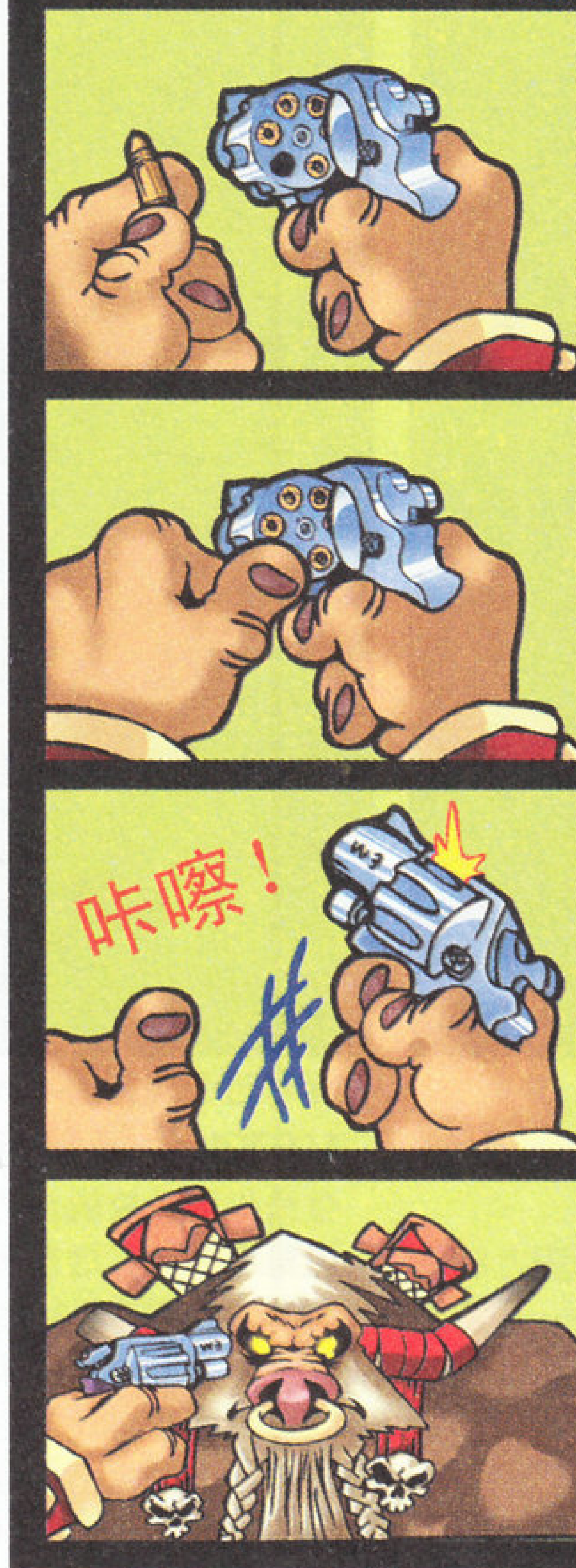


使命的召唤 之 永远有人



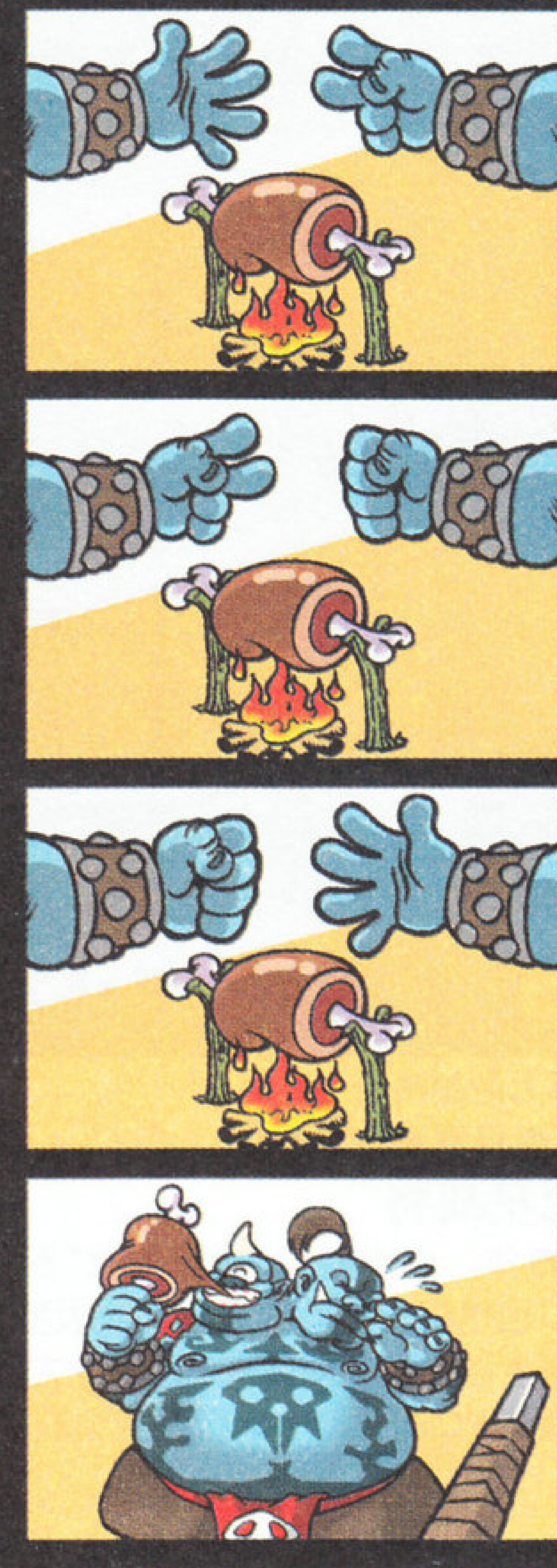
终极技能秀

作者：赵骐



食人魔的早餐

作者：赵骐



爆笑电脑指令若干

Windows VirusScan 1.0 – "Windows found: Remove it? (Y/N)
"Windows"病毒扫描程序 1.0–发现病毒"Windows",是否移除?(是/否)

Bad or missing mouse. Spank the cat? (Y/N)
无法找到鼠标。要不要痛扁你的猫?(是/否)

User Error: Replace user – now get out of here!
用户错误:请更换用户–现在你给我滚出去!

File not found. Should I fake it? (Y/N)
找不到指定文件。我们做个假的怎么样?(是/否)

Bad command or file name! Go stand in the corner.
输入了错误的命令或者文件名!现在罚你到墙角罚站!

Error reading FAT record: Try the SKINNY one? (Y/N)
读 FAT 记录错误;要不咱们换个瘦点的?(是/否)



你知道你的电脑在说什么吗?

Press Any Key(请按任意键)
言外之意:管你按哪个键,反正我就是不动弹!

Installing program to C:\...(正在安装软件程序到 C 盘)
言外之意:我还写了一些小文件到 c:\windows 和 c:\windows\system——让你永远也找不着哦~

Please insert disk 5(请插入第 5 张光盘)
言外之意:因为我知道你只有 4 张光盘!哈哈!

Save file caused an error. Choose Ignore/Abort/Retry.(保存文件错误,请选择忽略、放弃或者重试)
言外之意:不管你选什么,反正刚才你的活是白干啦!

航海世纪 之 诺亚方舟

在航海世纪里,探险家经常能发现珍稀动物……



创意：东东 2005年1月 KID·AI 艾洋

笨贼一箩筐

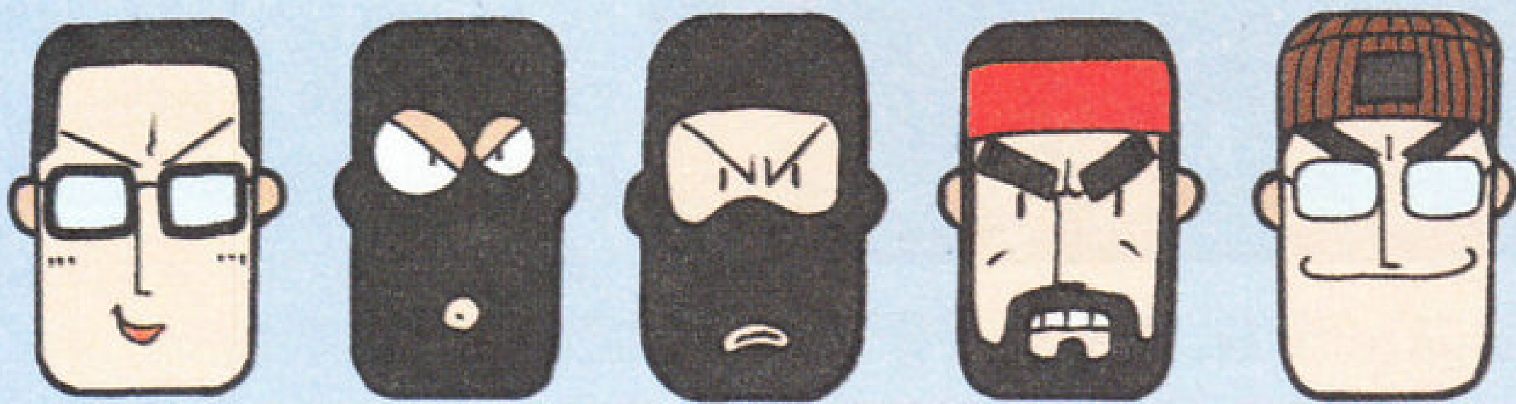
沙丘二的小巷中，土匪聚在一起聊天……

文化贼说："我那天运气奇差，我那天刚冲出 A 门，就被一群 CT 的手雷给挂了！"

花裤贼说："你这算什么，我那天阴到了一个 CT，刚要阴的时候，却不小心给摔死了！"

男人贼说："哎呀，我的苦才是一言难尽啊。那天我刚出来，就被 CT 的狙击给爆了头！"

新来的贼说："我那天，看大家匆匆离去，但是谁掉了一个闪着红光的小盒子，我等没了人的时候就去拣……"



电脑高手告诉你秘诀！

想把老掉牙的 cpu766 升级？根本没必要花钱，只需在配置文件(config.sys)中加入 device=cpu766+1234，自动执行的批处理文件(autoexec.bat)中加入：cpu=2000，即可将您的 cpu 升为 2g。如果在该文件中加入：ram=512，那么，您的内存也升级啦。

嫌显示器太小？告诉你，把它用开水煮一个钟头，待软化后再用幹面杖幹压，就可将 15 寸的变为 17 寸的，如果不小心幹薄了，你的显示器将变为液晶的。

夏天最好不要长时间开电脑，否则您的部分硬件将化为软件。不过不要紧，一到冬天它又变为硬件了。

您不小心清空了回收站？没问题，再把硬盘上的文件删除一部分，回收站不就又满了吗？

尽管计算机和电脑是一母同胞，但前者远没有后者聪明，因为计算机只是个文盲，只认识 1 和 0 两个数，而电脑无论是中国字还是外国字都认识。

上网、看碟、游戏时，可关掉显示器，即省眼又省电。

航海世纪 之 物资丰富









创意：东东　2005.1 KID·AI 艾洋

e时代乞丐

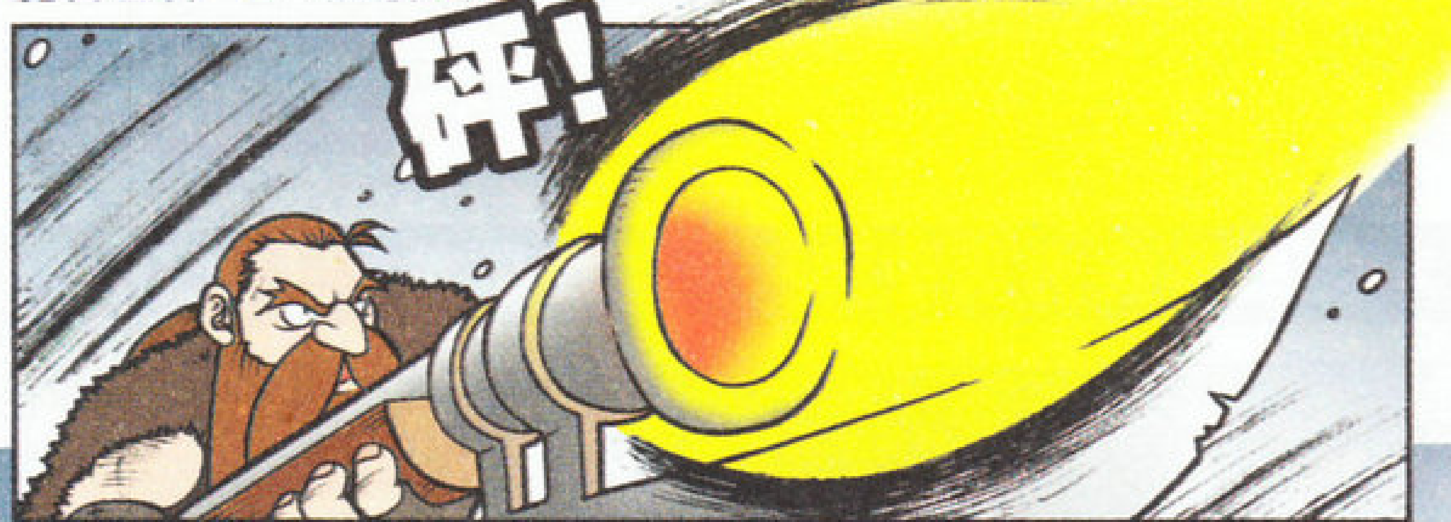
有三个乞丐在纽约地铁乞讨。

第一个乞丐在杯子上写了个"beg"(乞讨)，一整天只要到几元。

第二个乞丐在杯子上写了个 beg.com，结果一天下来要了好几十万，并且有人跟他商讨到纳斯达克上市的事宜。

第三个乞丐写的是 e-beg，结果 IBM，HP 抢着要跟他结成战略联盟，并为他提供免费顾问团……

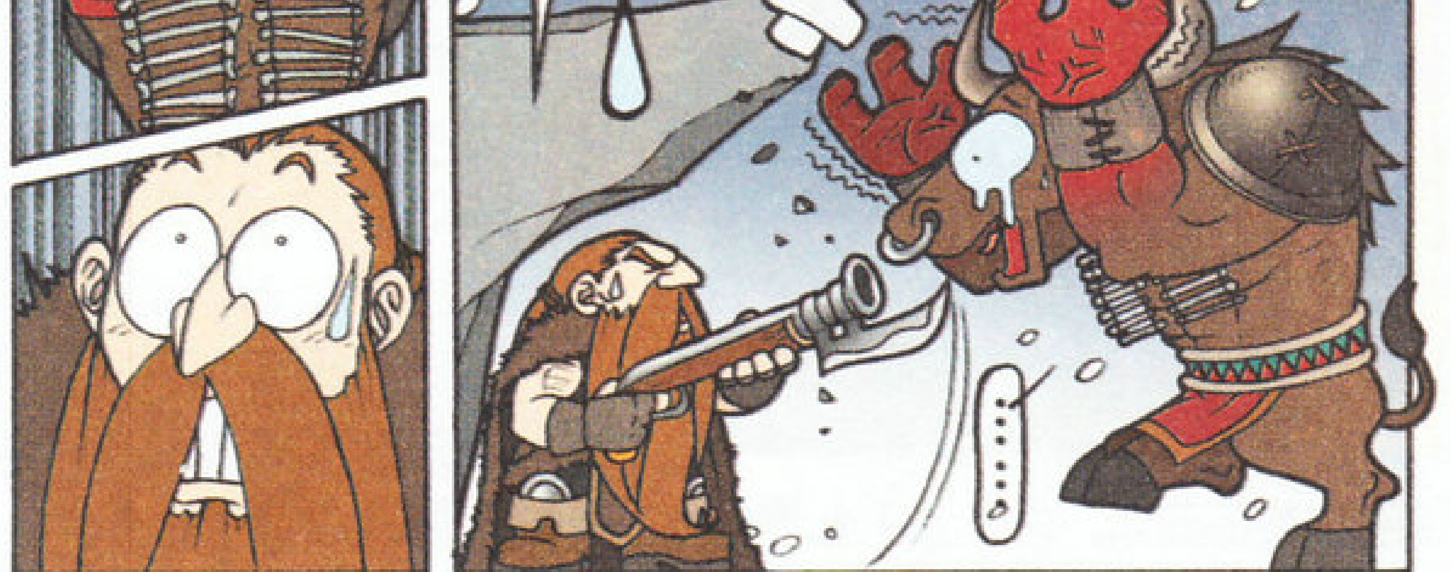
魔兽世界 之 顾此失彼











2005年1月 KID·AI 艾洋

魔兽3 之 重要建筑









创意：北京　崔洋　2004年1月 KID·AI 艾洋

2004PLAY!金榴莲奖评选揭晓

文/宇寰&雪月

由In¥el独家赞助,《家用电脑与游戏》独家承办并垄断PLAY!电视台、PLAY!网站娱乐频道、PLAY!电台、PLAY!手机信息中心、PLAY!新闻读者口头传播部等单位报道的"2004PLAY!金榴莲奖"正式揭晓,各奖项提名和最终获奖游戏纷纷派代表来到颁奖现场,现场气氛非常——呃,大家还是赶紧来看看本刊特约记者从前方发回的报道吧:

年度最佳洗胃奖——《恐惧杀手》(Painkiller)



如果你不是一个外科或艺术专业学生,《恐惧杀手》基本上能为你节约下游戏后的午饭或晚饭。虽然在游戏中玩家面对的都是经过"艺术处理"了的怪物,但用冷兵器(Painkiller,游戏中能高速旋转的片儿刀)将能活动的东西切成块状,同时喷出腥红色粘稠液体;或是用射钉枪膛中飞出的木桩将敌人钉死在墙上,实在是容易教人作呕。当然,如果你希望提高自己的胆量以在陪女友观看恐怖片时不至于被嘲笑,这个游戏倒是很好的训练教材。

经典镜头:所有用Painkiller面对敌人时。

年度最佳幻灯片奖——《孤岛惊魂》(Far Cry)



《孤岛惊魂》堪称PC游戏史上风景最为优美的FPS游戏,但唯一的缺点就是在其面市时全世界的主流配置电脑都无法流畅运行,因此绝大多数玩家对其印象还停留在幻灯片的基础上,即使是现在,也没有多少玩家能拍着胸脯说自己的爱机能够喂饱它。不过,纵然《孤岛惊魂》如此贪婪,仍旧受到大量FPS爱好者追捧——毕竟是史上画面、敌人AI最好的幻灯片嘛!

经典镜头:每次开枪的那一瞬间。

年度最佳冷水奖——《毁灭战士Ⅲ》



谁是大牌?谁是PC上的第一大牌制作组?相信大多数人都会说是id Software——这些常常制定BT标准约束人的家伙们。盛传N久的《毁灭战士Ⅲ》终于在年内发布,这里首先要向那些有着强劲电脑,同时兼备无比耐心和热情的玩家们致敬,因为只有你们可以将此游戏通关。或者对于此类玩家还有另一种解释,可能你们还没看烦电影《异形》,也很少接触游戏《生化危机》中那种老套的恐怖经历。

经典镜头:第一次进入游戏10分钟后,你发现它除了画面,一无是处。

年度最佳败家子儿奖——《波斯王子:武者之心》(Prince of Persia:Warrior Within)



王子重新回来了,可是却将人们心目中那个充满灵性、智慧和帅气的英俊形象抛到了九霄云外——满脸胡茬、目光猥琐,不再依靠灵巧身手而开始玩起嗜血的"千人斩"的王子,让不少他的忠实粉丝大跌眼镜。毕竟同是杀人,《指环王》里的精灵弓箭手要比《德州电锯杀人狂》里的变态更受正常人的欢迎。就算是王子要改换戏路,也应该循序渐进才对……

经典镜头:海报中手持双刀的那个家伙。

年度最佳默片奖——《细胞分裂:明日潘多拉》(Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow)



嘘……让我悄悄蒙上你的眼睛,用手枪托击中你的后脑,再把你背到阴凉的角落,安息吧。长期的特工生活让我变得沉默寡言,行为举止也更接近那种善于捕捉老鼠的动物。为了避免发出声响,我常常需要下蹲行走,武器也都配备了消音设备,唯一能发出声响的行动也就剩吹口哨了,注意这绝对不是我的业余爱好,只是为了吸引那些笨蛋敌人的注意,如果说我头上的三个绿灯也可以吸引他们过来的话,可能我在音响制作部门工作的那些朋友们就要下岗了。

经典镜头:游戏中你会神经质的怀疑声卡是不是挂掉了。

年度最具实力男主角——《我是龙》(I Of The Dragon)



最具实力男主角,意即长相最抱歉男主角,当然非《我是龙》中的那个会飞的爬行动物莫属。用这么一个家伙做游戏主角的制作者脑袋瓜子一定是进水了,在如今这个美女猛男满天飞的时代,就算你游戏再有新意,要嘲笑玩家长得丑好歹也要用个人啊,人家去年《绿巨人》的制作公司今儿个早上还打电话问我能不能内定这个奖呢,还好咱们是权威的、公正的。

经典镜头:游戏一开始发现自己扮演的是一个大肚子怪物。

年度最具实力女主角——《邪恶天才》(Evil Genius)



实力应该是表现在多方面的。透过邪恶的艾丽克茜丝雍容华贵的外表,我们可以感受到的是地位和财富;而看着她手下成群结队的黑帮小弟,感受到的则是权力和手腕。当然也许她并非天生丽质,但可能也正是为此才促成了她现在的成就。如果从女权角度讲,艾丽克茜丝堪称独立强势女性的典范。综合比较,年度最具实力女主角奖非她莫属。

经典镜头:每完成一个任务后艾丽克茜丝脸上挂着的邪恶微笑。

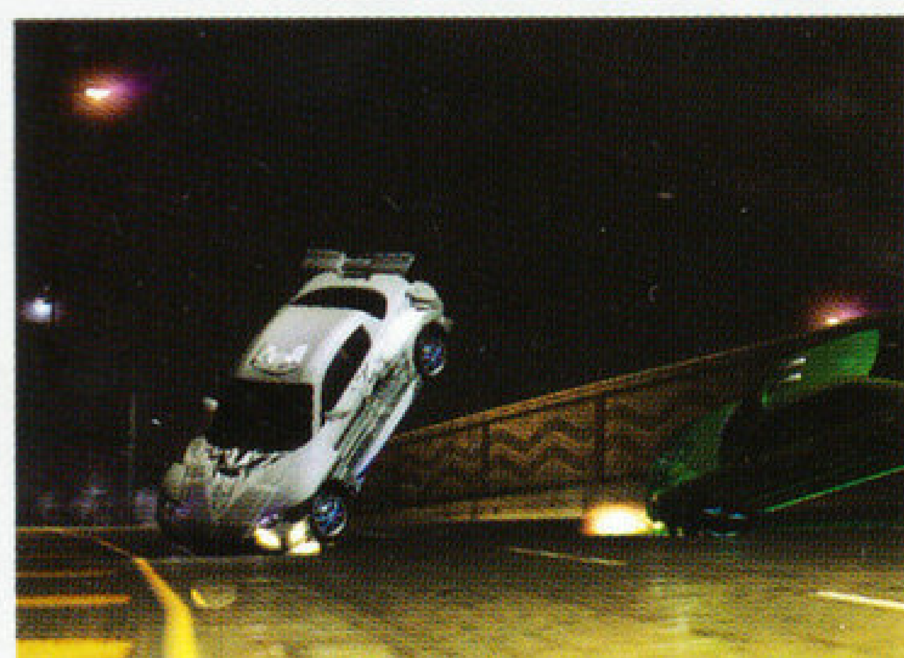
年度最具实力 NPC——《毁灭战士Ⅲ》



再次感谢 id Software 的全体图像设计师们，为我们创造了全世界最恶心、最逼真的反派角色，让我们在面对这些家伙的时候，可以义无反顾地扣动扳击。通常我们会同情弱者，但为了游戏通关，我们可能常常需要狠下心来反复干掉一些所谓的敌对角色，但所有的怜悯在《毁灭战士Ⅲ》中都将不复存在，那些恐怖，又带有丰富细节的丑陋面孔，引发无限摧毁的欲望，剩下的事就只有为这些邪恶的家伙们祷告了。

经典镜头：看见一个个奋不顾身扑向枪口的敬业怪物。

年度潜在车祸肇事奖——《极品飞车：地下车会Ⅱ》



最近一个女性朋友在经我介绍玩过《极品飞车：地下车会Ⅱ》后跟我说了一句话让我到现在不敢见她："没想到我用超过 250 公里的时速在高速公路撞上一辆迎面驶来的车，在空中做出旋转 1080 度并飞越百十来米后，我的车居然没有任何损坏，改天把你家车借我玩玩吧？"——你说，就算你不是个拟真风格的游戏吧，好歹也应该让倒车镜能撞坏啊……

经典镜头：现实中足以让驾驶员挂掉 N 次的车祸。

年度最佳社区文明奖——《邪恶邻居Ⅱ》(Neighbours From Hell 2)



这可是一个对社区文明建设有巨大贡献的游戏！如果你和游戏主角一样看着自己的邻居不爽，那就到游戏里面痛痛快快的整他(或他们全家！)一顿吧，准保你下次看见那个邻居时脸上满是灿烂的笑容。谁说阿 Q 精神一定不好来着？这不是挺好吗？不过，千万要分清楚游戏和现实，否则按游戏中的整法，我可以负责的告诉你，会让你的邻居很生气，后果很严重！

经典镜头：每次成功捉弄到邻居。

年度 In￥el 特别奖——《毁灭战士Ⅲ》



同样是玩起来如同幻灯片的游戏，《毁灭战士Ⅲ》可要比《孤岛惊魂》幸运得多，不但获得本次评奖独家赞助公司 In￥tel 钦点的特别奖(此处插播 In￥tel 公司 30 秒广告)，其基本无法表现室外自然景观的引擎更是在游戏制作公司中掀起一阵购买热潮。就像其制作人卡牛克先生在获奖感言中说的：这是一个好引擎，游戏性嘛，如果我们做好了，购买引擎的公司就难做了。所以，为了客户，我不做最烂谁做？

经典镜头：如同演示 Demo 的整个游戏。

年度史蒂芬·霍金特别奖——《席德·梅尔的海盗》



史蒂芬·霍金先生是人类自爱因斯坦以来最聪明的量子物理学家，更为难得的是，在患上"卢伽雷症"(肌肉萎缩性脊髓侧索硬化症)，全身仅有一个手指能活动的情况下，霍金先生仍旧为人类量子物理的研究做出了巨大的贡献。同样，作为 PC 游戏届知名游戏的"现代化"版，《席德·梅尔的海盗》那独特的小键盘数字键操控方式，让玩家能在游戏中体会到与霍金先生著《果壳里的宇宙》时一样的感觉。因此，这是一个聪明人的、有深度游戏！

经典镜头：单挑操作。

2004PLAY!金榴莲奖——《毁灭战士Ⅲ》



年度大奖终于被众望所归的夺得多个单项奖的《毁灭战士Ⅲ》获得，手捧金榴莲奖杯的卡牛克先生站在领奖台上激动的说："感谢《家游》杂志，感谢 In￥el，我们会再接再厉，创造更丑的 NPC、更无聊的剧情和更多的失望，以回馈大家的厚爱！谢谢！嗯嘛，嗯嘛！"

年度最节约资源奖——所有 1CD 容量游戏

在时下这个全球资源渐入紧张的时代，居然还有这么多游戏公司会怀着一颗仁慈，啊不，环保的心去开发仅有 1CD 容量的游戏，实在是让人对他们肃然起敬。今天节约，造福后代，纵然他们中许多是小成本制作的低质游戏，但这些制作公司用另一种看不见的方式在为玩家造福，就算让你花钱买到了垃圾游戏，但仍值得表扬——就当钱捐给环保组织不行么？

经典镜头：打开游戏包装盒发现只有 1CD 的那一刻。

评委会特别奖项

年度跳票大作——《暗黑编辑部》(Evil Newsroom)
最令人期待游戏续作——《暗黑编辑部Ⅱ》(Evil Newsroom 2:Evil's Back)
最坚韧神经奖——家游读者



2004 年本杂志曾报道过的由小马、东东负责策划，石子、月月担当剧本编写，游骑兵、狗子编写引擎，丹、子胥、艾洋制作，绿草地代理发行的动作冒险游戏巨作《暗黑编辑部》，半年多以来一直受到广大游戏玩家的关注，许多玩家纷纷汇款定购，甚至有人不远万里来到编辑部，在得知游戏尚未制作完毕后，甘愿留在编辑部作义工以换得第一时间入手游戏的机会。在这里，我要告诉大家一个好消息——它一定会在 3005 年之前上市，不但货源充足，并且还会和比它更受欢迎的 2 代续作捆绑发行！

看完本篇报道的你，看来又一次挺过了《家游》杂志一年的摧残，我们的感情又加上了一本沉甸甸的年历。在此，我为整个过去一年中本杂志中出现的错误、阅读不便之处以及所有我们没有做到最好的地方向您道歉，谢谢了！

注：本篇报道，纯属恶搞，如有雷同，本刊保留因侵权而要求以 100 倍价格购买本刊 1 亿年的惩罚权利。最后，祝大家鸡年万事如意，游戏开心！■

给 你 机 会　　挑 战 智 慧

家游竞拍总动员

以手机短信方式发送竞拍价格（整数或包括小数点及其后1位数字）到特服号码 8777237（移动）或 9877237（联通用户详见【参与方式】），活动截止时出价最低、且独一无二者即可赢得大礼！

至尊大礼：Degen DE82

以全系列收音机、数码 MP3 播放器等消费电子产品知名的深圳德劲电子有限公司，针对年轻消费群特别推出 DE82 数码 MP3 随身听，创新典雅的外观设计，采用纳米玻璃镜面、双色 OLED 屏幕设计、金属圆弧边角耐用外壳，结合高品质 MP3 回放、FM 收音功能及超强录音功能，内置锂电池 15 小时续航能力，1GB 超大容量版本的全能移动存储，蓝/银双款劲爆推出，你准备与朋友们用几元钱猎取它?!



采用 Sigmatel STMP3520 高性能芯片，支持 MP3、WMA 音乐格式的播放(32KB/s~320KB/s)，具有录音（可调整采样频率）、直录、FM 同步内录、FM 调频（87.5–108MHz、30 个电台记忆），5 种播放模式及 5 种均衡模式。



采用内置锂聚合电池供电，续航能力 15 小时左右，1GB 超大容量版本，无论是海量 MP3 音乐存储，还是作为高速 USB2.0 的移动闪存都游刃有余。USB2.0 接口兼作高速数据传送及外部电源 / 电脑 USB 接口充电之用。



蓝色与银色金属精巧造型，打造 mini 时尚音乐个性形象。

DEGEN® 德劲

咨询电话：0755-26912681 26918406

Degen DE82 蓝 / 银

数码 MP3 时代的全能先锋





注：本期竞拍特别提供两部至尊大礼，出价最低和次低、且出价独一无二的竞拍赢家，分获本次竞拍两款 DE82 中的一部。货品以实物为准，本活动最终解释权归本刊所有。

产品内容包括：

- DE82 主机
- 立体声耳机（带挂绳）
- 电源适配器
- USB 连线
- 转录线
- 连接线
- 驱动光盘
- 说明书、联保卡
- 透明保护套

核心芯片：Sigmatel STMP3520
闪存容量：1GB
机体材料：全金属铝质
播放格式：MP3、WMA、WAV
播放功能：记忆播放、A-B 循环、5 种播放模式及均衡模式、同步歌词显示
录音功能：MP3 直录、FM 同步录音
收音功能：FM 87.5~108MHz，30 个电台记忆
移动存储：移动 U 盘功能（Win98SE 以上免驱动）
屏幕显示：双色 OLED 液晶、繁简中文及英文
操作系统：图形菜单、目录管理、固件升级、删除锁定
接口模式：USB2.0，数据传输、外部电源 / 电脑 USB 充电接口
供电模式：内置锂电池，自动关机、电量显示、自动保护
外形尺寸：58.5×37×12mm

竞拍公告

每个人都知道 0.1 元是最低价！
每个人都有自己的幸运数字！
但要如何以小搏大、创造机会抢得最酷玩物?!

有人靠运气
有人靠智慧
夺宝秘籍大曝光！

如果准备花 10 元来抢宝，在 10、50、100、200、300 等价格区间选择你的 10 个幸运数字出价，那就远比傻乎乎的挨个出 0.1、0.2、0.3……要独特得多，也将有更大的机会将宝物收入囊中喽！

发挥你的聪明才智，成为至尊大赢家！

【家游竞拍总动员】第二弹（2004 年 12 月号）价值 2599 元的 PCI-E 显卡得主落定！

至尊大礼：竞拍赢取价格——
1366***0500　黑龙江哈尔滨　霍焱
艾尔莎 幻雷者 X70 PRO

37.9元！

竞拍王前两名得主名单：

竞拍王 No.1　1375***4939　福建沙县　肖方铭
华擎公司 P4S55FX+主板 价值 450 元

竞拍王 No.2　1392***1687　广东广州　李海峰
奥美电子公司 Diablo2 原装绝版玩偶 价值???元

活动垂询电邮：playjp@playgamer.com　　活动公告网站：www.playgamer.com

1 元低价竞拍狂抢玩家大礼 家游竞拍总动员第四弹

① 超酷赢家规则

出价最低、且独一无二者！

没错，【家游竞拍总动员】就是要把价值不菲的超酷玩物送给你！你所付出的代价远**远低过你的预期！**

② 参与方式

■移动用户以手机短信发送任意价格（整数或包括小数点及其后 1 位数字，如 10.5）到特服号码 8777237，收到出价确认回复信息即出价成功。

■联通用户初次参与请以手机短信发送 JJ 到 9877，收到回复信息后即可直接发送报价到 9877237 报价((整数或包括小数点及其后 1 位数字，请在报价数字前加 0，如 025.6)，收到出价确认回复信息即出价成功。

■如果出价被他人重复报出，则会收到系统免费通知信息，此时可再次发送新价格参与报价竞拍。

③ 有效出价：

所出价格中没有任何中文字符；所出价格若含小数点，则小数点后仅有一位数字。

④ 竞拍时间

2 月 1 日 0 时~至 2 月 28 日 24 时

⑤ 赢家确定

当期竞拍结束后，由系统程序在所有出价中选取**无重复、最低价格**的出价者，确定为本期低价竞拍的赢家。如果本期竞拍没有独一无二的出价，系统将进一步选取**重复次数最少、价格最低、且第一位出此价格**的出价者，确定为本期低价竞拍的赢家。赢家将以所报价格购买本期产品。

赢家将收到通知短信，并可查阅下月的家游官方网站公告及杂志公告。赢家需携带本人身份证及竞拍所用手机交费凭证，到家游杂志社领取产品。

⑥ 特别提示

因网络问题导致当天出价没有收到回复，不能确定惟一报价是否被重复的玩家，请在活动临近结束时拨打客服电话，查询你的报价是否已被重复。系统提供商长达公司不对此承担任何责任。

参与活动费用：此活动按信息条数收费，**不用退订，不再参与不再收费。**

■发送短信收费：全球通、动感地带、联通短信息 **0.1** 元 / 条，神州行 **0.15** 元 / 条。

■出价确认回复信息（所报价格惟一或价格已存在）1 元 / 条。

■竞拍其它相关信息（以前所出独一无二价格被后来的出价者重复、出价超出有效时间、超出有效价格、乱码无法识别等）通知**全部免费。**

领奖地点：北京市海淀区恩济庄 **18** 号院 1 号楼 **1104** 室，外地参与中奖者将提供免费 **EMS** 邮寄服务。

免费客服电话：800-810-5056，不支持 **800** 的地区可以拨打普通客服电话 **010-51665123**。

报奖办法：收到短信及客服人员通知中奖后，**3** 个工作日内办理报奖手续。